

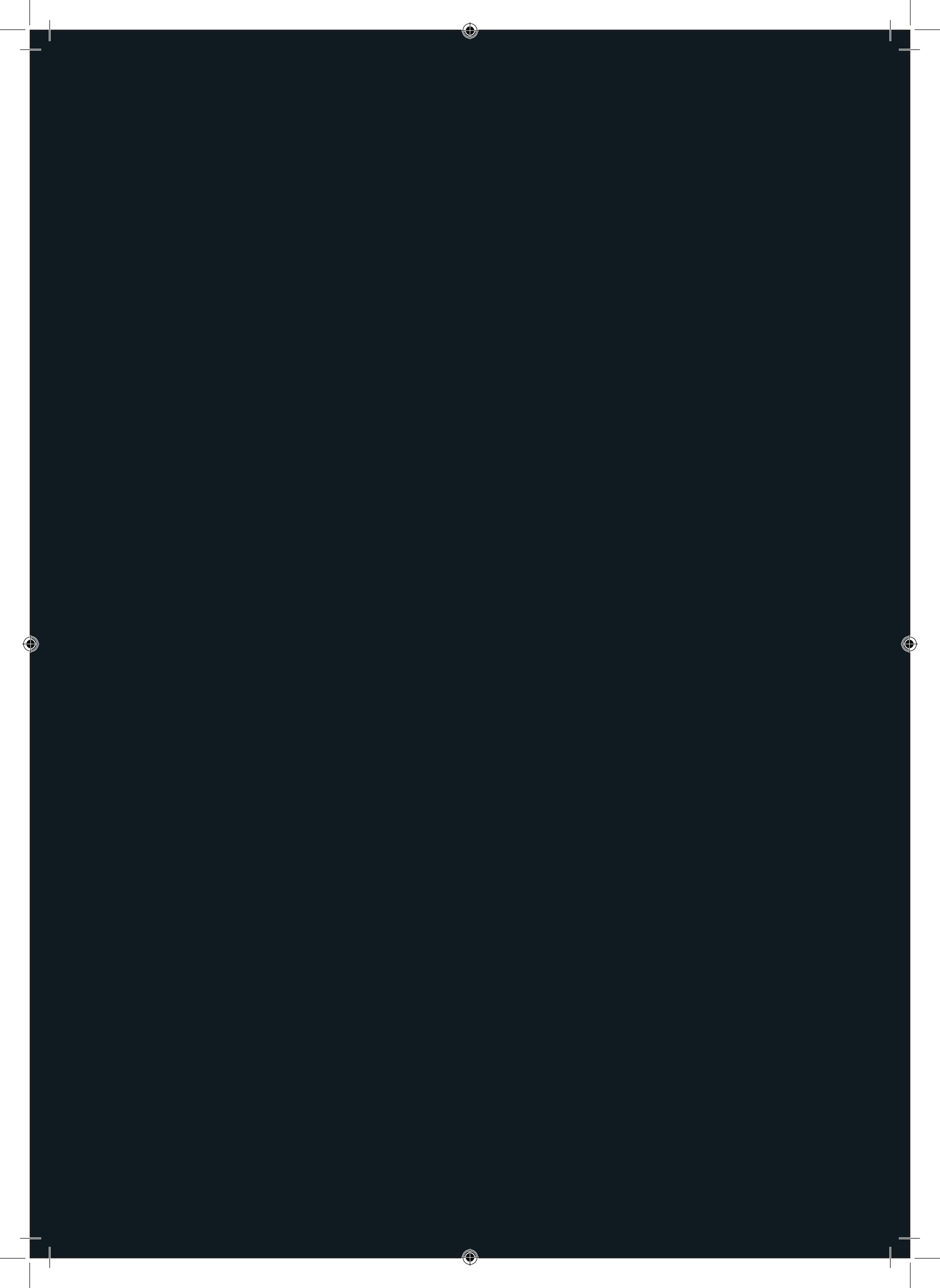
PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO - COGEAE

Programa de Pós-Graduação em Estéticas Tecnológicas

**E-SKATEBOARDING:
O REDESENHO DO ESPAÇO URBANO SOB A ÓPTICA
DO SKATISTA E A TECNOLOGIA**

Igor Mendes Silva Baliberdin

São Paulo, 2011



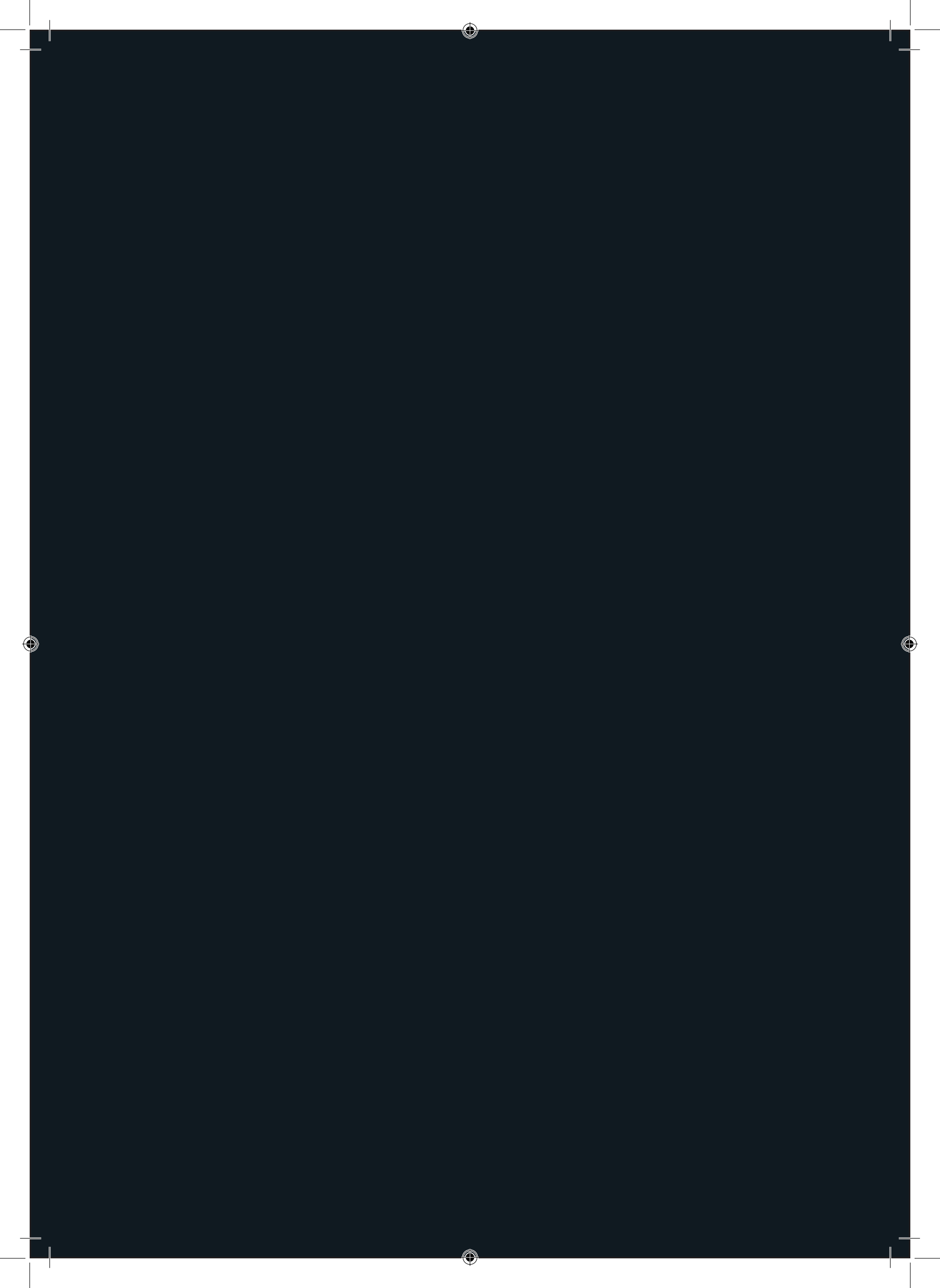
Igor Mendes Silva Baliberdin

**E-SKATEBOARDING:
O REDESENHO DO ESPAÇO URBANO SOB A ÓPTICA
DO SKATISTA E A TECNOLOGIA**

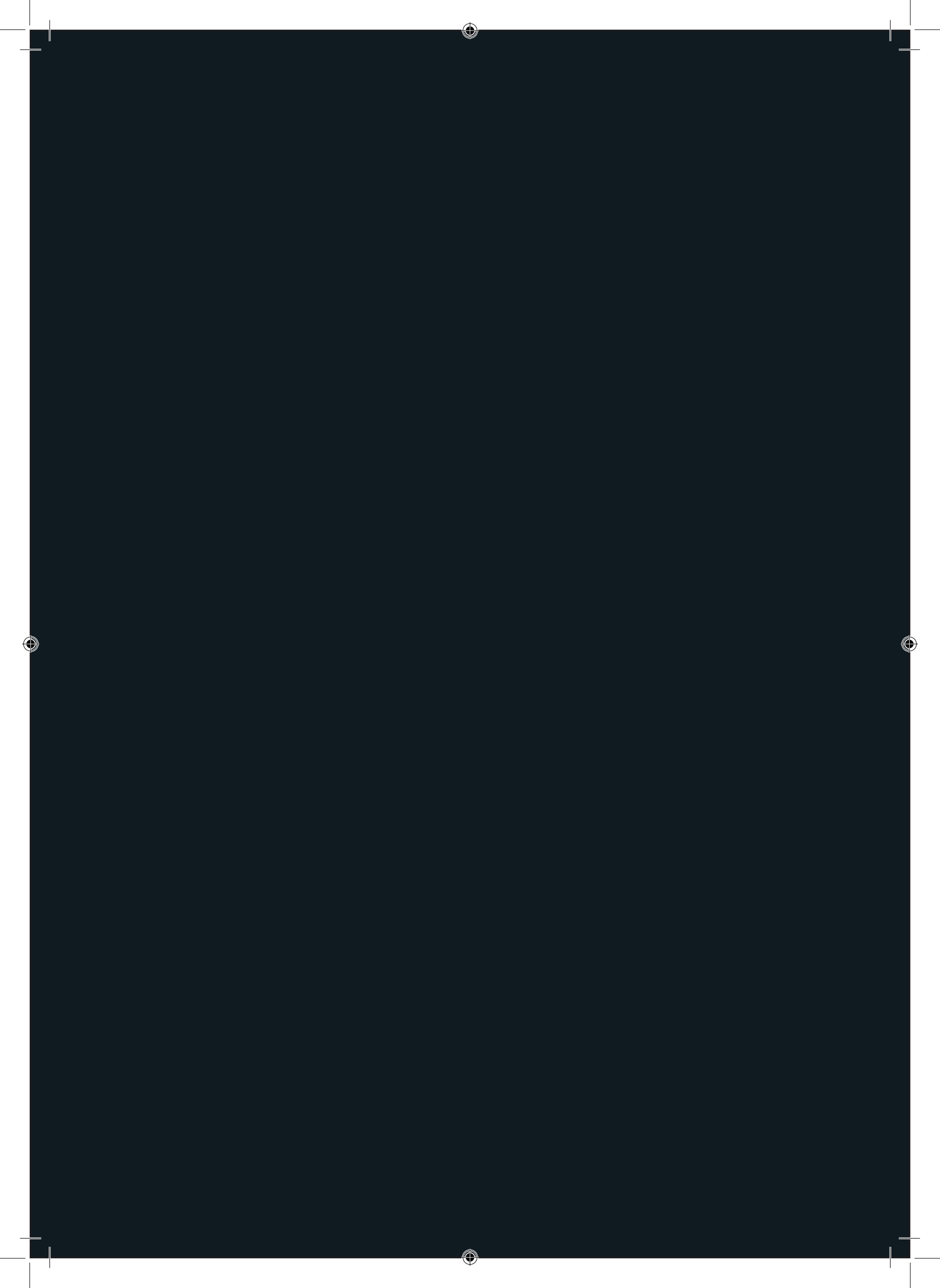
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estéticas Tecnológicas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - COGEAE , como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Estéticas Tecnológicas.

Orientadora: Maria Cândida de Almeida Castro

São Paulo, 2011

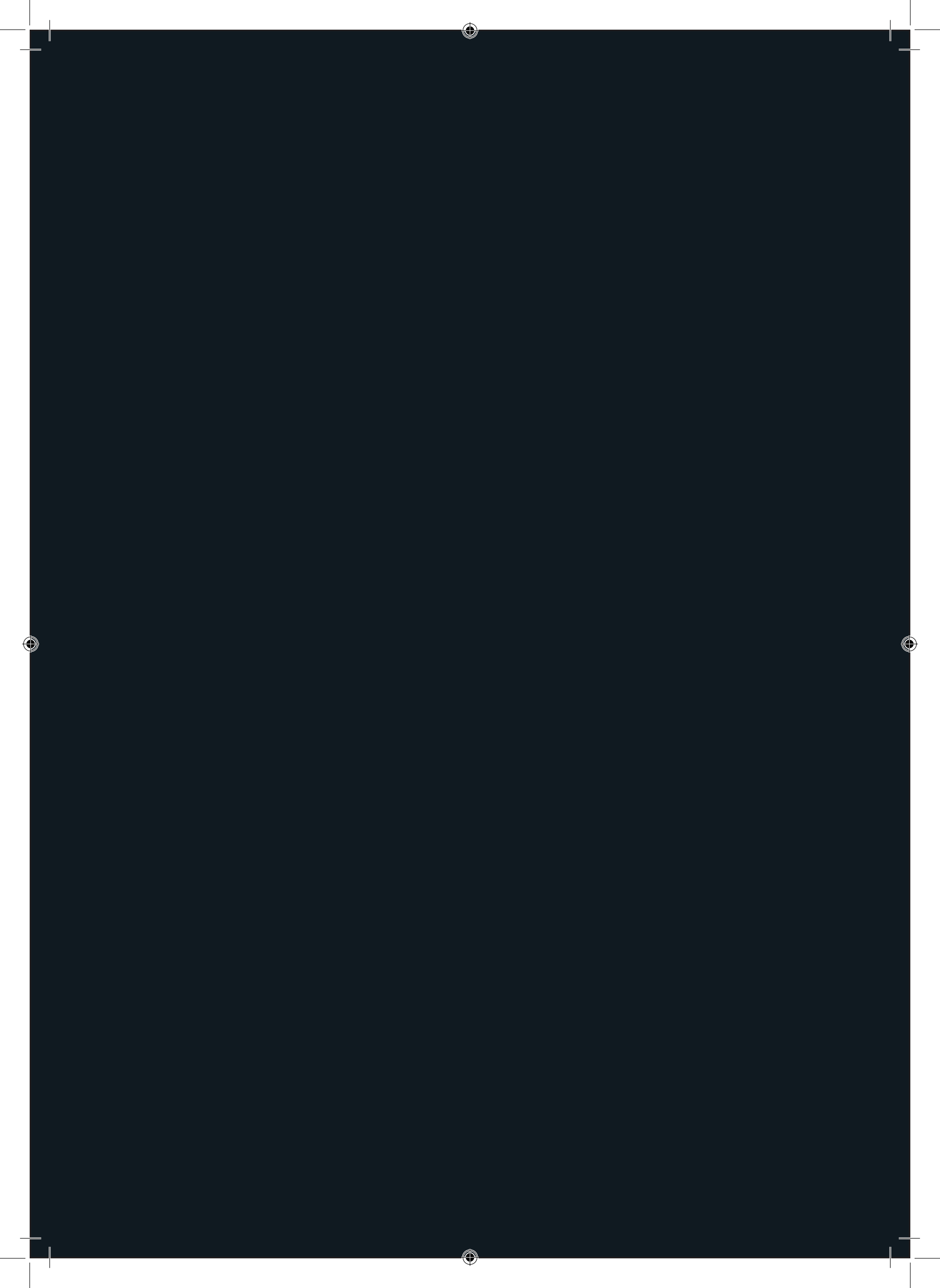


Ao meu pai, Roberto Baliberdin



AGRADECIMENTOS

Ao meu irmão Fábio que me apresentou ao skate.
Ao William que fomentou belas discussões durante o processo de
pesquisa e produção deste trabalho.



“Agora, a técnica invadiu todo o planeta e estende-se a todos os domínios da vida, atinge tanto o infinitamente grande como o infinitamente pequeno, não produz apenas máquinas; apodera-se do ser vivo que é capaz de modificar bem como da informação que ela trata e difunde na instantaneidade das redes eletrônicas.”

Gilles Lipovetsky

Resumo

O objetivo deste projeto é discutir brevemente as semelhanças conceituais entre o skate, como prática esportiva, e a tecnologia relacionada aos ambientes virtuais e, principalmente, às questões referentes à mobilidade que então serão aplicadas na criação de um dispositivo digital oriundo das estéticas tecnológicas. A partir disso, traçaremos uma metodologia de projeto que definirá os passos a serem seguidos, atualizando-se em um aplicativo para dispositivos móveis que redesenhará o espaço urbano mediado pela tecnologia e sob o ponto de vista deste skatista, seja através da fotografia, do vídeo ou da interferência virtual com o uso de Global Positioning System (GPS), gerando discussões que vão desde a queda do conceito de autor, das relações de transitoriedade e do efêmero, dos coletivos inteligentes, da mobilidade, da arte, do design e sobre novos formatos de mídia, chegando neste objeto híbrido propriamente dito.

Palavras-chave: mobilidade, arte, design, tecnologia, híbrido, redes sociais

Abstract

This research project aims to briefly discuss the conceptual similarities between the skate, like sports, and related technology to virtual environments and especially to mobility issues which will then be applied in the creation of a digital device arising from technological aesthetic. From there, draw a design methodology that will define steps to be followed in updating an application for mobile devices that will redraw the urban space mediated by technology and the perspective of the skater, whether through photography, video or virtual interference through the use of Global Positioning System (GPS) generating discussion ranging from the fall of the concept of author, the relations of transience and the ephemeral, of intelligent communities, mobility, art, design and on new media formats, reaching cybrid this object itself.

Key-Words: mobility, art, design, technology, hybrid, social networks

Lista de Figuras

FIGURA 1 - Panorâmica do tabuleiro virtual do Game	25
FIGURA 2 - Gráfico sobre porcentagem dos sistemas disponíveis para aparelhos móveis (celulares e tablets) dentro de um universo grande de smartphones	39
FIGURA 3 - Gráfico de tendência entre os desenvolvedores para sistemas de smartphones	40
FIGURA 4 - Aplicativo Instagr.am®	43
FIGURA 5 - Aplicativo Satromizer®	45
FIGURA 6 - Aplicativo Facebook®	47
FIGURA 7 - Aplicativo Foursquare®	49
FIGURA 8 - Home e cadastro de perfil	71
FIGURA 9 - Menu principal, mensagens de atualização e feed de notícias	72
FIGURA 10 - Detalhe notícia, menu guia de pistas e listagem de lugares	73
FIGURA 11 - Detalhe informações, fotos e vídeos de um local	74
FIGURA 12 - Inserção de novos dados, galeria de fotos e clicando foto	75
FIGURA 13 - Filtros foto, galeria de vídeos e gravando vídeo	76
FIGURA 14 - Opções de vídeo, quadro de opções e confirmação	77

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
2.1. Colaborativismo, mobilidade e rizoma	19
2.2. A comunicação na era das redes	20
2.3. O colaborativismo / ativismo das redes	21
2.3.1. <i>Flash Mob</i>	22
2.3.2. <i>Ativismo nas redes com apelo da arte</i>	22
2.3.2.1. <u>Fotografia</u>	22
2.3.2.2. <u>Street Art</u>	23
2.3.3. <i>Ativismo na rede com apelo político</i>	23
2.3.3.1. <u>Avaaz</u>	24
2.3.3.2. <u>Marcha contra a corrupção</u>	24
2.4. Breve resumo sobre a mobilidade	26
2.5. A Posição do autor segundo a pós-modernidade e a cultura digital	31
2.6. O skate como ressignificação da arquitetura urbana	33
2.7. Re-organização dos ambientes digitais através do design gráfico e de interfaces	36
2.7.1. <i>Design contemporâneo ou design líquido</i>	37
2.7.2. <i>Usabilidade e IHC (Interação Humano Computador)</i>	38
2.7.2.1. <u>Interação Humano Computador</u>	38
2.7.2.2. <u>Usabilidade ou User Experience (UX)</u>	39
3. APLICAÇÃO PRÁTICA	42
3.1. Dados práticos referente ao uso das plataformas móveis	44
3.2. Análise de similares	46
3.2.1. <i>Instagram</i>	47
3.2.2. <i>Satromizer</i>	49
3.2.3. <i>Aplicativo mobile para o Facebook®</i>	51
3.2.4. <i>Foursquare</i>	53
3.3. Wireframe	55
3.4. Projeto visual - design (referências visuais, elementos da forma e tipografia)	75
4. CONCLUSÃO	83
REFERÊNCIAS	85

1. INTRODUÇÃO

“A mais atual revolução é aquela que permite que milhões de pessoas com renda média possam se tornar produtores de suas próprias imagens, de suas próprias mensagens, de seus próprios sites na internet” (...)

Lucia Santaella (2005, p. 59)

Este projeto tem por finalidade propor, através de um dispositivo móvel, a criação de um aplicativo como recurso de comunicação para a criação e distribuição de informação e cultura dentro de um universo específico: o universo da prática do skate como esporte e como estilo de vida. Além disso, propomos a discussão das relações do homem (skatista) com sua geografia social e a arquitetura urbana sob a influência da tecnologia.

Diante às emergências da sociedade pelo consumo exacerbado ditado pelo turbo-capitalismo (LIPOVETSKY, 2007), as necessidades destes cidadãos urbanos mudam com a mesma velocidade das informações que passam pelos meios digitais:

A era hipermoderna transformou radicalmente o lugar, o “peso”, a significação da cultura; ela adquiriu uma importância e uma centralidade inéditas tanto na vida econômica quanto nos debates nacionais e internacionais, tornou-se um foco de dissensões e enfrentamentos múltiplos, assim como um domínio cada vez mais politizado. (LIPOVETSKY, 2007, p.24)

O resultado disso são alguns questionamentos, entre eles: qual a contribuição do cidadão comum e sua posição na produção de conteúdo e de cultura, e como isso acontece se aplicado a um universo dinâmico e que dita suas próprias influências e caminhos através de um comportamento desterritorializado e ressignificante como a prática do skate. Segundo Santaella (2007), esta construção de conteúdo e cultura pode acontecer

“online, em tempo real, em um ambiente colaborativo compartilhado, significando com isso a emergência de novas estruturas de pensamento, sensibilidade e criação que dependem de deliberações coletivas para os caminhos que se buscam.” (SANTAELLA, 2007, p.78).

A partir de então, seguimos com o objetivo de criar meios para que um novo objeto de criação e fomentação de discursos pudesse nascer e ocupar, mesmo que por um espaço curto de tempo, a posição de um mecanismo de criações coletivas mediadas pela tecnologia móvel. Este objeto ganhará características de

“[...] ferramenta de adaptação ao universo urbano de fluxo intenso, onde o leitor/interatante está sempre envolvido em mais de uma atividade, relacionando-se com mais de um dispositivo e desempenhando tarefas múltiplas e não correlatas.” (BEIGUELMAN, 2006, p. 156).

Este projeto tem sua proposta dividida em duas partes, sendo uma teórica e uma prática, ambas interconectadas, alimentando uma a outra através de informações pertinentes aos dois processos de pesquisa, teórico/prático.

A parte prática da proposta sugere uma reflexão intermediada pelas estéticas tecnológicas compreendidas na fotografia e no vídeo, convidando o esportista ou simpatizante a produzir e re-

criar o seu próprio mundo através de novas ferramentas (aplicativo para dispositivo móvel), além de seu objeto de criação já conhecido (skate).

Como metodologia para a obtenção de um resultado coerente com a proposta, linguagem e tecnologia, resolvemos dividir as etapas de conceituação e criação da ferramenta/aplicativo da seguinte maneira:

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:

1.1. **Colaborativismo, mobilidade e rizoma** - neste capítulo trataremos de abordar estes conceitos e suas interseções na formação de uma cultura digital.

1.2. **A comunicação na era das redes** - falará das trocas rizomáticas e as questões do tempo sob a visão filosófica e como isso se atualizou através de ferramentas virtuais.

1.3. **O Colaborativismo/Ativismo das redes** - aqui mostraremos como os coletivos inteligentes se organizam e qual a sua força perante outras ferramentas que formam os dispositivos de controle, sejam eles políticos ou não. A partir de então, focaremos os resultados destas manifestações para as realizações dentro do esporte que é um dos objetos de estudo desta pesquisa.

1.4. **Breve resumo sobre a questão da mobilidade a partir do fim do século XIX** - é um resumo histórico que passa pelas vanguardas artísticas, fotografia e cinema chegando até as discussões mais contemporâneas acerca da mobilidade das cidades e de seus dispositivos sob a luz da tecnologia digital. É onde começamos a desenhar nosso produto final desta pesquisa.

1.5. **A posição do autor segundo a pós-modernidade** - com o surgimento da cultura das redes e o colaborativismo pertinente a este universo emergente, novas relações de consumo e de trabalho se dão neste momento e, sendo assim, abordaremos em pequenas pinceladas tal assunto, a fim de instigar novos formatos para a mídia digital e das relações de trabalho.

1.6. **O skate como resignificação da arquitetura urbana** - por se tratar de um esporte que tem relevância na moda e no comportamento urbano, queremos aqui estreitar a relação deste com a arte e a maneira que ele observa e vive no espaço urbano. Que relações ele faz com os ambientes e com ele mesmo e como isso é identificado na tecnologia, mais especificamente nas tecnologias móveis: aparelhos celulares e *tablets*.

1.7. **Reorganização dos ambientes digitais através do design gráfico e de interfaces** - abordamos a importância de um bom projeto de interface e as interações humano-computador (IHC). A partir deste, tentamos mapear os novos desafios do designer gráfico e de software para a obtenção de ferramentas digitais que consigam driblar a questão do tempo e da emergência

de novas técnicas e tecnologias. Este capítulo encerra a nossa pesquisa teórica para poder dar andamento ao projeto de design, organizando as informações e criando um aspecto mais visual a tudo que foi estudado e levado em consideração para a obtenção do produto.

2. APLICAÇÃO PRÁTICA:

2.1. **Dados práticos referente ao uso das plataformas móveis** - este estudo breve definirá quais plataformas iremos utilizar, tentando dar as mesmas condições de navegação para usuários que utilizam diferentes sistemas operacionais em seus aparelhos móveis.

2.2. **Estado da arte: análise de similares (mesmo que de universos diferentes)** - listaremos as qualidades e as deficiências de alguns aplicativos que usam as mesmas *api's* para criar condições de funcionamento aos seus aplicativos.

2.3. **Arquitetura de Informação** - definição de fluxos de informação e de funcionalidades que darão à ferramenta um caráter especial, ou seja, um objeto híbrido entre revista digital, game on-line e criador de subjetividades.

2.4. **Projeto de design** - é o projeto propriamente dito. Nesta etapa do processo de construção desta plataforma, mostraremos a cara deste produto e como as questões conceituais e de forma aplicada ao desenho industrial se aplicam dentro deste propósito tecnológico.

3. CONCLUSÃO.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

“Não seja uno nem múltiplo, seja multiplicidades” (...)

Gilles Deleuze (1995, p.36)

2.1. Colaborativismo, mobilidade e rizoma

Partindo da emergência que o ser humano alimenta ante as transformações tecnológicas e antropológicas, que cercam a humanidade desde o final do século XIX e início do século XX, com o advento das imagens técnicas dadas pela invenção da fotografia e, por conseguinte, as imagens em movimento nascidas com o cinema, a sua interpretação e a maneira como identificam o mundo foi sendo reconstruída de uma maneira que permitisse os novos questionamentos nascidos lá no impressionismo e que obrigassem os artistas deste período da história da arte a sair de seus ateliês e passar a ver o mundo sob outro ponto de vista.

Mesmo depois de tantas mudanças conceituais, e a perspectiva sendo representada por outros aparatos técnicos, uma linguagem não substituiu a outra. O que víamos então era a pintura indo buscar na fotografia inspiração ou referência para ser aplicada como poética na sua produção.

Partindo deste ponto onde há a transição entre as linguagens, resolvemos começar a pensar esta plataforma em função de um resultado estético aliado às questões de usabilidade, ergonomia, design e disseminação de conteúdo, que de longe fosse reconhecido como uma produção artística deste tempo.

Para começarmos a analisar o objeto como um todo, devemos discutir antes as suas funcionalidades, as suas razões e cada uma de suas pseudo-necessidades¹ até então, pois, de qualquer forma, as mídias informativas, tais como jornais e revistas ainda conseguem se manter como instrumento de transmissão de informação e cultura desde a invenção da prensa de Guttemberg.

¹ Segundo Lipovetsky (2007) a globalização do mundo onde os mercados diversificados seriam substituídos por um único onde os jovens fazem uso dos mesmo itens, seja de que ordem for, criando um novo ethos de consumo perdendo o ideal de formação do homem e do cidadão o que pode criar a infantilização dos adultos e a cretinização de todos. É a generalização do consumo. É a tecnologia pela tecnologia. (LIPOVETSKY, Gilles. A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada, São Paulo, Companhia das Letras, 2008.)

2.2. A comunicação na era das redes

*Já não há um ponto de vista, mas contextos visuais;
não um olho mas processo interativo contínuo.*

David Tomas

Dada a velocidade deste período da história que vem desde a década de 1960 com a pop-art, e após o advento da internet, algumas manias foram transformadas em necessidade e, por fim, em negócio. Com isso surgiram os blogs e suas plataformas “open source” com a liberação de alguns templates e/ou modelos para a customização de sua interface para então receberem todo o conteúdo. Esta realidade já estava sendo moldada desde a década de 1940 com os primeiros estudos sobre a música eletrônica. Tal estética veio décadas depois constituir o que chamamos de “cultura do remix” ou “copia & cola”. Este comportamento já definia a ordem colaborativa que veio a ser conhecida com o surgimento dos blogs e sua abertura para a postagem de comentários e a fim de forma a dar um corpo maior e voz para quem não tinha como se expressar. Seria a evolução dos fanzines da década de 1980 e a sua filosofia punk?

Para começar a entender esta revolução na comunicação e no comportamento da sociedade moderna, Santaella (2004) diz que o sentido de autor para qualquer criação foi posta abaixo quando falamos da produção de arte dentro do período pós-humano e/ou hipermoderno (LIPOVÉTSKY, 2008) segundo a visão sociológica do problema. A partir deste momento é instaurado, o que hoje é muito claro para a maioria, o conceito de colaborativismo, onde duas ou mais pessoas se reúnem para produzir uma ou várias obras/ações, que passam pelo crivo e repertório cultural de cada um dos integrantes, podendo então, a partir daí, sofrer qualquer tipo de interferência na sua concepção. Estas manifestações culturais se dão também através de pequenos coletivos de artistas e/ou designers que por alguma afinidade se juntam com a proposta de disseminar cultura, conteúdo e propor discussões sem a interferência de um ou mais dispositivos de controle, tais como a televisão, rádio, jornal, etc., em geral, as mídias tradicionais.

Na visão de Deleuze (1994), este processo criativo e de produção pode ser facilmente identificado como o fenômeno de rizoma. Este é caracterizado pelos seus devires de um em outro, criando um processo de constante transformação oriundos de suas múltiplas multiplicidades. Todos os integrantes deste mecanismo colaborativo acabam fazendo rizoma com todos os outros. O exemplo dado por ele mesmo é como a vespa que vai até a orquídea, colhe o seu pólen e o leva para outras flores. É o devir-vespa que fica na orquídea e o devir-orquídea que fica na vespa.

Neste momento há a desterritorialização dos dois corpos e a transformação no corpo sem membros que aqui é materializado no objeto que dá esta característica à produção: o aparelho móvel de telefonia celular ou o tablet. Este objeto é a atualização dos conceitos filosóficos de Deleuze onde o homem que produz é desterritorializado e se constitui num corpo que não tem uma localização física. Seu devir-móvel fica no objeto e o devir-homem fica na sua produção armazenada no aparelho, mas que não fica atrelada a lugar nenhum.

Este agenciamento maquínico é fácil de ser visto dentro do sistema de produção no pós-humano onde substituímos as vespas e as orquídeas por artistas e computadores e outros artistas:

“Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e... e... e... [...]” (DELEUZE, 1995, p.37)

Para Deleuze o rizoma está sempre em transformação, fazendo-se a todo instante. Ele não é mais da ordem do SER, pois não é mais representável.

A partir destes conceitos (colaborativismo, rizoma e mobilidade) começamos a identificar os caminhos por onde percorrerão nossa produção para a obtenção de uma plataforma comunicacional que integre todas as mídias necessárias para se fazer expressar e produzir conteúdo para este skatista, que se utiliza de sua característica híbrida de ver e enxergar (artista e plateia) para tentar entender, ou dar novo significado ao espaço urbano. Esta mobilidade sugere maneiras diferentes de produzir e de consumir informações, mediadas pela tecnologia, que a partir de então passam a ser matéria-prima para a criação e desenvolvimento de nosso produto.

2.3. O colaborativismo / ativismo das redes

Todos os tipos de ambiente comunicacional na rede se constituem em formas culturais e socializadoras do ciberespaço chamadas, na falta de um termo melhor, de “comunidades virtuais” [...]

Rheingold (1993)

Para tentar entender e criar caminhos para que a materialização do objeto aconteça de forma mais clara, vamos listar dois tipos de manifestações organizadas via *web* e que se atualizaram fora dos ambientes virtuais: o *flash mob* e o ativismo via comunidades virtuais em prol de um objetivo político. Estas manifestações não têm, necessariamente, um apelo efetivo aqui no

Brasil (pelo menos entre os anos 2000 e 2010 mais ou menos), mas nos faz começar a querer entender que dispositivos alavancam esta tentativa de fazer-se ouvir ou de chamar a atenção para si ou para um grupo. No caso do público-alvo abordado neste projeto, temos alguns pontos em comum com todos estes agrupamentos listados a seguir, por exemplo, a crença num ponto de vista que pode ser entendido por muitos, desde que seja abordado por uma perspectiva que abranja o maior número de pessoas. Uma vez entendidos estes aspectos particulares, será necessário traduzir este desejo em uma ferramenta que faça esta interface de maneira mais rápida e simples.

2.3.1. Flash mob: Segundo o Wikipedia (pt.wikipedia.org/wiki/Flashmob) os *flash mobs*

“são aglomerações instantâneas de pessoas em um local público para realizar determinada ação inusitada previamente combinada, estas se dispersando tão rapidamente quanto se reuniram. A expressão geralmente se aplica a reuniões organizadas através de e-mails ou meios de comunicação social.”

Os *Flash mobs* tiveram seu início por volta dos anos de 1800 na Tasmânia. Este termo surgiu a partir do flash language que era um jargão utilizado pelas mulheres desta região da Austrália. Na sociedade contemporânea, o primeiro flash mob realizado com êxito ocorreu em 17 de junho de 2003, na cidade de Nova Iorque, dentro de uma das lojas de departamento da Macy's. Neste flash mob as pessoas se reuniram em torno de uma colcha com a finalidade de chamar a atenção para aquele produto e seu status como tal. Tais processos podem ser chamados de “redes sociais ad hoc móveis” (RHEINGOLD, 2004, p. 195) que passa ser um termo mais amplo e mais técnico que tão somente de “coletivos inteligentes”.

2.3.2. Ativismo nas redes com apelo da arte

2.3.2.1. Fotografia

Um exemplo aplicado à arte é o fotógrafo americano Spencer Tunick que marcava com pessoas comuns pela internet grandes ocupações públicas ou *site specifics* com a finalidade de registrar, por meio da fotografia, a instalação organizada através dos seus corpos nus compondo sobre a paisagem urbana e discutindo, então, as questões pertinentes ao público e privado, tolerado e proibido, individual ou coletivo. Suas intervenções urbanas aconteceram em São Paulo, Madri, Nova Iorque, Miami, entre outras. Estas suas aglomerações e a finalidade deste registro imagético era também conhecido como *Facilities*.

2.3.2.2. Street Art

No segmento da arte de rua ou *Street Art* temos, em meados de 2002/2004, os “ataques simultâneos” que eram uma espécie de disputa entre cidades, marcadas via internet, para acontecerem em horário e local definidos através destas trocas de mensagens via correios eletrônicos ou chats. Todos estes eventos eram organizados por coletivos de artistas de rua das cidades de São Paulo, Curitiba, Salvador e Belo Horizonte. Os ataques compreendiam a colagem de *stickers* e o próprio grafitti. Algumas destas ações de guerrilha tinham alguns temas, muitos das vezes eram ataques a monumentos públicos através de intervenções com *stencils* e adesivos. Estas intervenções, assim como o fotógrafo Spencer Tunick, discutiam as questões que envolviam o público e privado, as relações das obras de arte com as galerias e o acesso à arte por parte de todos. A partir destas abordagens sugeridas com as mobilizações nas redes virtuais, alguns conceitos da arte digital foram tomando novos rumos e racionalizando de forma a querer entender melhor estes fenômenos que surgem na era das linguagens líquidas e a mobilidade.

“Tudo isso se intensifica quando o artista incorpora inteligência e vida artificiais e algoritmos complexos em seu trabalho, o que obriga a criação a se processar no diálogo, na heterocrítica, no hibridismo de competências.” (SANTAELLA, 2004, p.79)

Podemos concluir então que são duas maneiras que se identificam uma à outra por sua característica de realização a partir do mundo virtual das redes sociais, correios eletrônicos e *chats* de mensagens instantâneas.

2.3.3. Ativismo na rede com apelo político

Os ativismos políticos com início nas redes surgiram de uma necessidade de produzir conteúdo de forma horizontal, ou seja, sem qualquer tipo de interferência na informação durante o ato e permitindo que todos doem um percentual de colaboração na produção e disseminação do conteúdo, determinando que todos teriam voz na divulgação destes materiais. Através de um grupo de programadores (ARPA - Agência de Pesquisa de Projetos Avançados) intitulados *hackers* (termo que tempos depois recebeu este significado pejorativo criando uma relação aos “piratas ou anarquistas virtuais”) novas possibilidades de comunicação mediada por computador foram identificadas. Entre estas potencialidades começaram a substituir os cartões furados por uma ferramenta gráfica e mais moderna, partindo de uma nova interface. Os estudos por parte destes programadores chamaram a atenção de um dos professores do *Massachusetts Institute of Tech-*

nology (MIT) Joseph Licklider comissionado pela ARPA que viu ali uma potencialidade muito grande na criação de redes virtuais que por consequência chegaram até o que hoje conhecemos por e-mail.

Os primeiros grupos ativistas políticos surgiram em Seattle em novembro de 1999 por ocasião do “Encontro do Milênio” da OMC (Organização Mundial do Comércio).

2.3.3.1. Avaaz (<http://www.avaaz.org/po/>): é uma comunidade de campanhas com fins políticos, formadas por inúmeras pessoas ao redor do mundo, com a finalidade de evitar, na maioria das vezes, que algumas decisões políticas sejam tomadas sem a devida conscientização da população global. Estas intervenções acontecem nos mais diversos campos, sejam eles na área da tecnologia (evitando a prisão e condenação do criador do Wikileaks, por exemplo), na questão das políticas internacionais e os direitos humanos quando queriam condenar à morte, com apedrejamento em praça pública a muçulmana iraniana Sakineh Mohammadi Ashtiani que foi acusada de adultério no Oriente Médio. Com a divulgação da petição via internet, este caso ganhou quorum mundial e jogou luz sobre as políticas de pena de morte que fazem parte da cultura do Iran e outros países orientais, tal como a China.

2.3.3.2. Marcha contra a corrupção : é um evento² que foi criado na comunidade virtual do Facebook® com a finalidade de reunir pessoas para gritar em praça pública a sua indignação contra a corrupção que a cada dia ganha mais ênfase e destaque nas mídias informativas. Este evento foi criado, primeiramente, para acontecer em São Paulo, mais especificamente, na Avenida Paulista, conhecida como centro novo e centro financeiro de São Paulo. A partir daí, a mobilização que começou através de uma comunidade virtual, ganhou força e viralizou-se para ganhar força em outras capitais brasileiras, tais como Curitiba, Salvador, Manaus, etc.

Sabendo da força que os movimentos populares têm dentro do universo digital, decidimos filtrar destes dois universos, as partes que melhor se encaixariam dentro da proposta de uma ferramenta que mantivesse as pessoas sempre conectadas, em função de um sentido de colaborativismo aplicado a criação e curadoria de conteúdos para serem disseminados via web.

Bernard Stiegler³ critica este tipo de conduta e classifica tal ato às práticas advindas do *marke-*

2 Disponível em: < <http://pt-br.facebook.com/pages/Marcha-contra-a-corrup%C3%A7%C3%A3o/233481060029128>> Acessado em: 25 out. 2011.

3 STIEGLER, Bernard. Reflexões (não) contemporâneas, 2007.

ting, que tenta através de suas técnicas, criar separações sociais a fim de definir nichos e segmentar o seu público. A priori tal prática, para o *marketing*, é dada como a melhor maneira a evitar a pulverização da informação que lhe é pertinente.

“[...] com a sociedade hiperindustrial, a opor o sincrônico ao diacrônico, isto é, quando o diacrônico se torna incompatível com o diacrônico e tende a eliminá-lo pura e simplesmente. É a particularização do singular. O diacrônico é essencialmente singular. Particularizar o singular não é mais produzir o diacrônico, é produzir uma subcategoria do sincrônico: aquilo que o marketing chama de segmento, é eliminar a diacronicidade e a possibilidade de informação de uma singularidade.” (STIEGLER, 2007)

Mesmo depois de tantas manifestações iniciadas pelas relações estabelecidas pelas redes, Bauman (1999) diz que estamos no fim da “era do engajamento mútuo”, ou seja, as principais técnicas do poder são a fuga, a astúcia, o desvio e a evitação. A sociedade não quer mais o compromisso com a manutenção da ordem. A característica volátil da sociedade e das relações de qualquer tipo mostra que todos têm a necessidade de se manterem desamarrados de qualquer conexão que se mostre necessitar de um tempo maior para se efetivar. O que temos agora é o querer ser livre em oposição à sociedade de controle.

Temos aqui dois discursos diferentes mas que se identificam através das diferenças no caminho que propõe como discussão: de um lado temos os movimentos e ações ativistas e do outro lado a vontade iminente de se manter em sua individualidade. Podemos atribuir esses comportamentos tão diferentes à evolução tecnológica por exemplo, dado que é possível ver em qualquer lugar onde estejamos que o uso do aparelho móvel de telefonia é muito frequente entre as pessoas e contribui com esta mentalidade do ser individual. São inúmeros universos, organizados em sistemas que se entrecruzam mas que fora da rede é muito difícil de vê-los se atualizarem em relações da ordem do físico ou tátil.

Em contrapartida a este raciocínio, nos utilizamos do celular e seu recurso de GPS (*Global Positioning System*) para, assim como os *flashmobs*, recriar a paisagem urbana através de um dispositivo digital bidimensional, permitindo aos skatistas darem novo significado à paisagem urbana através destes aparatos. Esta ação compreende em *inputs* de dados pelos usuários que alimentam o banco de dados do aplicativo permitindo que estes mesmos conteúdos sejam compartilhados entre eles com informações referentes aos locais apropriados ou disponíveis para a prática do esporte. Estes locais vão desde uma praça pública até um espaço privado, mas que de certa forma dê condições que a prática do esporte se efetive como tal. Essas ações redesenham a arquitetura das cidades sob uma óptica específica e permitem que estes espaços sejam repensa-

dos quanto as suas funcionalidades e objetivos. Esta é uma ferramenta mutante, atualizando-se e expandindo-se a todo momento. Poderíamos classificar este espaço de arquitetura expandida ou cidade expandida? Uma vez que temos usuários/skatistas e um cenário que permite interatividade além do simples clique de botões, redefinindo ambientes e discutindo coisas da ordem do público e do privado.

2.4. Breve resumo sobre a mobilidade

Vivemos num mundo que ainda não aprendemos a olhar.

Temos que reaprender a pensar os espaços. - Marc Augé

A partir do século XIX, a produção de arte teve um avanço na sua produção e pensamento com o advento da fotografia. Os artistas da época, diferente do que acontecera até então, foram buscar nos avanços tecnológicos as referências necessárias para progredirem na produção e criação da sua arte. Até o momento esta arte não era racionalizada e suas particularidades estavam somente voltadas a sua técnica. Com o surgimento da fotografia (1839) veio também a vanguarda impressionista que, segundo Argan⁴, acabou mudando os paradigmas do pensamento artístico no final do século XIX.

Com o impressionismo os artistas se arriscaram em sair de seus ateliês e testar de maneira empírica a arte da pintura a céu aberto. Neste momento, o impressionismo começou a estudar os efeitos da luz na pintura. Os artistas então passaram a pintar em diversos horários do dia e começaram a perceber o quanto esta luz implicava em diferentes nuances cromáticas. As cores passaram a ter uma outra percepção aos seus olhos. Este período recebeu esta denominação exatamente por questionar a relação da luz na pintura.

Em meados do ano de 1895, ainda por influência da fotografia, surge o cinema com as suas imagens em movimento e a sua produção móvel através de locações de produção externa aos estúdios de gravação. Esta linguagem teve início com a fotografia através da sua percepção do espaço (aqui especificado como localização geográfica), enquadramentos e a questão das luzes e sombras. Com o cinema uma nova linguagem era adicionada ao leque de possibilidades que

4 ARGAN, C. Giulio. Arte Moderna. São Paulo: Cia. das Letras, 1992

nasceriam a partir dali, entre elas a TV e o vídeo e o cinema expandido, termo criado por Katia Maciel (2009)

[...] para definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do participante ativa a trama desenvolvida. Trata-se de imagens em metamorfose que podem se atualizar em projeção múltipla, em blocos de imagem e de som, e em ambientes interativos e imersivos. (MACIEL, 2009, p.17)

A característica deste cinema é muito frequente nas instalações de arte e permite um envolvimento muito maior do espectador criando um ambiente totalmente imersivo. Já para Raymond Bellour⁵, ele define o cinema expandido como o outro cinema, ou seja, um cinema que exige não só o olhar do espectador mas a participação do seu corpo por inteiro. A primeira vez que se ouviu falar sobre o conceito de cinema expandido, foi através do Helio Oiticica e seus parangolés. Para Oiticica, se seus parangolés não fossem vestidos seriam somente capas de pano. No universo do skate, tema deste projeto, o conceito de cinema expandido está presente na primeira exposição sobre o esporte, no centro de São Paulo (Galeria Olido⁶) onde temos além de fotos que documentam o crescimento do esporte no Brasil, filmes interativos que se ativam com a participação do espectador.

Ainda nas artes, esta racionalização partida da reinvenção da pintura, estabelece novas ópticas sobre a criação e o pensamento na arte e então temos a aparição dos ready-mades de Marcel Duchamp que desconstruiu a imagem da arte e resignificaria de maneira surpreendente, nasce a arte conceitual, as vanguardas russas até chegar ao que conhecemos hoje como arte contemporânea. Com a explosão das duas grandes guerras alguns anos depois, a tecnologia tem um avanço muito grande em todas as áreas do conhecimento, principalmente nas áreas da eletrônica e elétrica. Com elas, tem-se a invenção da indústria fonográfica com o surgimento do fonógrafo, a aparição da guitarra elétrica e os primeiros experimentos de música eletrônica em meados da década de 1940. Esta acaba se tornando a precursora da estética digital que conhecemos hoje. Isso se deu através do uso das fitas cassete como matéria-prima na produção e reprodução da música deste período até o fim da década de 1980 e 1990. Era a mobilidade aplicada à música.

5 MACIEL, Katia. Transcinemas. São Paulo, Coleção N-Imagens, 1ª edição. 2009.

6 exposição "Meu Centro é o Skate" que aconteceu no centro de São Paulo, na galeria Olido (05/08 a 18/12), reúne além de fotografias sobre a trajetória do esporte, apresentavam filmes produzidos neste período que vai da década de 1980 até os dias de hoje. A relação do cinema nesta exposição se dava mais pela interação com as instalações onde o filme se encontrava e que saía do formato tradicional do cinema, se aproximando mais deste conceito de cinema expandido aqui discutido por Raymond Bellour e Katia Maciel. Disponível em: < <http://cemporcentoskate.uol.com.br/fiksperto/apropriao-meu-centro--o-skate> > Acesso em: 10 ago. 2011

Na década de 1970, é inventado na Califórnia, o primeiro computador pessoal produzido pela IBM e que conectara a uma rede ETHERNET. Os experimento com o MEMEX (primeira biblioteca de compartilhamento de publicações em nível mundial). As pesquisas em cima deste projeto haviam sido deixadas de lado alguns anos antes e foram retomadas neste período.

Os estudos a cerca da cultura das redes tem um avanço muito notório. Por volta de 1997 tem-se o conhecimento do que conhecemos com a computação contemporânea com o advento da internet discada. Já em 2001 surgem as conexões de banda larga, ou internet rápida. O design digital ganha grande evidência através dos projetos de grandes portais de conteúdo e os hotspots através do uso da tecnologia *Flash*. Esta nova linguagem acaba criando muitas discussões e sugere previsões do que acontecerá daqui para frente.

Os computadores ficam cada vez mais rápidos devido aos seus processadores mais poderosos, por consequência os softwares mais sofisticados permitindo aos artistas, designers e programadores avançarem muito mais a frente com suas propostas científicas e artísticas.

Surgem então as manifestações entre grupos de artistas, tais como os *flash mobs* e ataques simultâneos criados dentro das redes sociais como citado em tópico anterior⁷.

No mercado da publicidade e propaganda, abre-se espaços para premiação de peças e campanhas que veiculam em mídias digitais, entre estes festivais temos: Cannes, NY Art Directors, London Festival, Ojo Ibero America, entre outros. Começa-se a partir daí a pensar em outras plataformas digitais que permitam a experiência híbrida fora dos velhos e conhecidos *desktops*. Os *tablets*⁸, pequenos objetos oriundos da emergência do consumo moderno e da necessidade de poder “otimizar” o seu tempo, nascem com a finalidade de manter conectados os usuários, transformando-se talvez na Matrix⁹ hipermoderna dos irmãos Cohen. É a urgência do consumo ou turbo-capitalismo colocada por Gilles Lipovetsky (2007). O consumo é a prática mais evidente em todas as classes sociais e que hoje, mais do que nunca, é utilizada como manobra política para “tentar” levantar as populações mais carentes para novas posições sociais. Neste

7 Principal endereço eletrônico de referência dos coletivos no Brasil. Disponível em: <<http://www.corocoletivo.org>> Acesso em: 2 maio 2004.

8 Dispositivos móveis para navegação na internet e que funcionam tanto via tecnologia wi-fi (internet pelo ar) quanto via conexão 3G mediada por um modem móvel e uma linha de celular.

9 Matrix foi o filme produzido pelos irmãos Cohen em meados de 1999 e que discutia a mobilidade tecnológica e as consequências que isso teria anos mais tarde através da massificação da tecnologia e o seu consumo em tempo real.

momento a tecnologia já pode ser colocada como objeto de fetiche para a ascensão social. Este estado “móvel” do ser humano ou estado de onipresença permite que nos sintamos um pouco deuses e culmina com a ideia defendida por Santaella (2004) da queda da figura do autor e do estilo. Somos criadores e curadores do próprio objeto de consumo. Esta característica estará muito forte e presente nas ferramentas a serem pensadas e desenvolvidas para o aplicativo pois, o usuário estará em criação constante, seja na produção de imagens estáticas ou em movimento (foto e vídeo) estando também, compartilhando este material com a sua rede social de amigos virtuais no qual se manterá conectado o tempo todo.

Voltando para o campo das artes novamente, alguns artistas começam a ver possibilidades de se discutir estes conceitos de mobilidade de forma horizontal com o público. Isto se dá por conta de ferramentas e softwares que possibilitam seu compartilhamento através do conceito de *creative commons*¹⁰ e a abertura de suas *api's*¹¹. A exemplo desses artistas, temos Claudio Bueno com uma de suas peças expostas na Galeria do Itaú Digital, no projeto Rumos da Arte Cibernética, onde ele discute a questão da individualidade e a privacidade através do seu jogo virtual intitulado “Campo Minado”¹², como mostrado na figura A. Este jogo é uma espécie de instalação virtual que tem como o seu “tabuleiro” o mundo inteiro. Para participar é necessário que o jogador tenha um aparelho smartphone com GPS e acesso ao Google® Maps.

10 Creative Commons é uma organização não governamental sem fins lucrativos localizada em São Francisco, Califórnia, nos Estados Unidos, voltada a expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, através de suas licenças que permitem a cópia e compartilhamento com menos restrições que o tradicional todos direitos reservados. Para esse fim, a organização criou diversas licenças, conhecidas como licenças Creative Commons.

11 Application Programming Interface (ou Interface de Programação de Aplicativos) Um formato de mensagem e linguagem utilizada por um programa aplicativo para se comunicar com o sistema operacional ou algum programa de controle, tais como um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD) ou protocolo de comunicações. APIs são implementadas por escrito chamadas de função no programa, que estabelecem a ligação para a subrotina necessária para a execução. Assim, uma API implica que algum módulo do programa está disponível no computador para executar a operação ou se deve ser ligado ao programa já existente para executar as tarefas.

12 Disponível em: <<http://campominado.net/html/doc.html>> Acessado em: 20 out. 2011



FIGURA 1 - Panorâmica do tabuleiro virtual do Game

De certa forma, temos a destituição do espaço da Galeria de arte e o surgimento de uma discussão no mesmo campo que já não cabe há muito tempo dentro destes espaços e que torna democrática todas as dúvidas fomentadas pelos artistas e suas obras.

Fomos atrás destas referências e pensamentos para reluzi-los à seguinte pergunta: como isso se configurara se inserido em uma cultura urbana associada à prática do skate? A partir de então tentamos criar links com estes momentos históricos para traçar parâmetros e redefinir paradigmas que serviriam para o futuro desenho de um objeto tecnológico móvel, onde reuniríamos o comportamento social criado nas redes digitais adicionados à visão do skatista (*performer*), formando um terceiro elemento oriundo da releitura e fusão entre estes dois mundos distintos no gênero mas semelhantes nas relações de tempo.

2.5. A Posição do autor segundo a pós-modernidade e a cultura digital

“A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional, ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação.”

Julio Plaza (2001, p. 36)

A partir do momento em que os artistas passaram a racionalizar sua produção de arte, questionando sua poética e as questões estéticas, por volta do início do século XIX, alguns antigos conceitos empregados até então passaram a ser questionados. Com o surgimento dos *ready-mades* de Marcel Duchamp e a arte conceitual, a imagem do artista foi desconstruída e arte iniciou uma série de perguntas a respeito de si mesma. O artista foi trocado pelo pensar artístico e toda a “aura” que jogavam luz foi apagada junto com o conceito de obra artística. Qualquer objeto, a partir daquele momento, poderia ser visto como objeto de arte dado que antes fosse concebido no campo das ideias como tal.

Com o advento da pós-modernidade e todos os outros termos utilizados para descrever este período, os artistas deixaram de pensar sua própria arte e passaram este compromisso para os filósofos de verdade. Neste momento temos uma liberdade estética instaurada em seu grau máximo, permitindo ao artista fazer o que bem entendesse como arte. Tudo que foi produzido até então serviria de matéria-prima para a produção que sucederia. Na década de 1980 este sentimento de arte foi envolvido de um grande vazio e uma sensação de total esgotamento.

Com o início da década de 1990, a arte digital foi tomando espaço e com isso novos meios e mídias foram nascendo e permitindo uma leitura nova daquele tempo e começava a prever o que aconteceria a partir dali.

A solidificação da cultura digital pode ter gerado um novo tipo de comportamento criativo, sugerindo uma nova forma de narrativa, diferente de todas as outras anteriores, é o discurso da arte colaborativa que, além de ser criada pela participação de dois ou mais artistas, também pode acontecer em onipresença mediada pela internet como interface de relacionamento. Este novo comportamento que se pulverizou por toda a cultura criou novos pontos de vista sobre a arte e suas variáveis. A cultura dos bancos de dados oriundas das redes é o ponto que determina este

13 Existem projetos até mesmo que um número de artistas trabalham juntos online, em tempo real, em um ambiente colaborativo compartilhado, significando com isso a emergência de novas estruturas de pensamento, sensibilidade e criação que dependem de deliberações coletivas para os caminhos que se buscam. (SANTAELLA, 2004 - p.78)

novo comportamento e teve início na década de 1940 com a transição da arte moderna para a arte pós-moderna. O ato de se apropriar de conceitos criados anteriormente e resignificá-los em outras obras, foi o que deu origem a cultura do “remix” tão presente na cultura digital.

Para Foucault (1984 apud SANTAELLA, 2007, p.72), a noção de autor “constitui um momento forte de individuação na história das ideias, dos conhecimentos, das literaturas, também na história da filosofia e também nas da ciência”. Sendo assim, sua característica dentro da cultura do digital é totalmente esvaziada uma vez que o conceito de hipermídia é dado pelas múltiplas possibilidades de discurso dentro de um mesmo raciocínio, e este comportamento é hiperlinkado um ao outro de forma simultânea de maneira a costurar todo o pensamento em torno do tema. “Além disso, a função autor não é algo universal. Houve tempo em que os textos circulavam anonimamente, bastando sua antiguidade como garantia.” (SANTAELLA, 2004, p.73). Este raciocínio é o ponto de partida para introduzir o usuário no contexto do objeto de pesquisa fazendo nascer a partir dele o que chamamos de coletivos inteligentes e que se comportam com a ausência de um controle centralizado imposto. É um objeto fruto de uma cultura sedimentada no colaborativismo das redes.

O assunto é abordado como parte do projeto por estar contido dentro de um objetivo futuro que é selecionar alguns usuários mais ativos nesta rede, para criarem conteúdos editoriais, permitindo que o skate seja abordado sob um outro ponto de vista diferente do tratado pela mídia, uma vez que ele tem especificidades que o diferem de qualquer outro esporte. Não ouvimos, por exemplo, falar de uma moda nascida na ginástica olímpica e que ganhou as ruas das cidades, mas conseguimos fazer um paralelo entre a moda e a cultura do skate.

Estas questões referentes ao autor nos guiam para um formato de produção novo e importante, que estabelece uma nova relação de troca entre os criadores do projeto e os criadores do conteúdo para esta mídia, estendendo-se para novas formas de remuneração e prospecção de patrocínios, geração de receita e por consequência, a remuneração destes parceiros/usuários e os criadores deste projeto.

2.6. O skate como ressignificação da arquitetura urbana

“O espaço não é apenas percebido, ele é vivido. Por isso quando percebidos, os espaços adquirem conteúdos específicos derivados de nossas intenções ou imaginações..”

(Matoré, 1962, pp. 22-23)

Quando o skate aparece na história, por volta da década de 1960, juntamente com a explosão da Pop Art, seus derivados e a contra-cultura através dos hippies e, na década de 1970 com os punks. Este surgiu com a intenção de salvar os dias de poucas ondas nas praias da Califórnia, sendo assim, alguém teve a brilhante ideia de fazer a junção entre uma tábua de madeira e eixos dos patins tradicionais. A partir de então o skate escrevia sua primeira página na história.

Na década de 1980, ele deixa de ser associado ao surf e já adquire características que o definem como ele é conhecido hoje: um esporte/estilo de vida totalmente urbano que se utiliza da arquitetura das grandes cidades para viver e crescer. Neste momento temos o surgimento de uma instalação móvel, pois assim como os artistas que se expressavam através do manuseio de objetos aliados à técnica e a um discurso estético, o skatista exercita a sua capacidade técnica através dos seus movimentos e manobras sobre o concreto criando características de não-lugar¹⁴ ao espaço compartilhado das grandes cidades.

Na década de 1990, sua identidade fica perdida entre o esporte, a anarquia (como viam a maioria). No Brasil, especialmente em São Paulo, somente aqueles que tinham total identificação com o esporte não deixaram de lado a sua prática em função de qualquer outro discurso.

Com o advento da internet, o skate ressurgiu com uma nova proposta que se integra à cultura hiperindustrial que abre novos mercados com a “redução das barreiras tarifárias e não tarifárias, a livre transferência e que abriu vastas zonas de livre-troca instauradas na Europa, América do Norte (Estados Unidos e Canadá)” (...) (LIPOVETSKY, 2007, p.33). A partir deste momento o skate está totalmente inserido no contexto histórico e cultural e consegue, em grande escala, “recrutar” novos artistas para interagir na “instalação” das grandes cidades.

Para o skatista a visualidade urbana é diferente e se constrói todos os dias. Assim como a hipermídia, apontamos uma semelhança entre os suportes e o modo como são explorados nos processos de navegação (*surfing*). Isso se dá pelo seu conceito de pulos e saltos de um obstáculo

14 “(...)espaços de habitantes efêmeros que transitam anônimos sem deixar rastros.” (Augé, 1994)

a outro. Na outra ponta temos os dispositivos hipermediáticos que também criam seu discurso saltando entre links.

Assim como o surgimento da grande rede de informações (web) modificou a maneira como as pessoas se relacionam e também ditou novas formas de linguagem, o skate criou novas funcionalidades para o mobiliário urbano, se inseriu no comportamento das grandes metrópoles e ainda traz a tona as potencialidades existentes dentro de um espaço público. Bachelard (1969) (apud SANTAELLA, 2004, p.167) chamou de “poética do espaço” a percepção sentida, podendo ser tão impressionante, intensa e tocante a ponto de intoxicar os sentidos. Assim como os *performers* que discutiam a questão do corpo na obra de arte, o skate discute a relação de mobilidade entre pessoas/mobiliário urbano e como estas relações transformam este ambiente. É o que Relph (1976, p. 24-25) chamara de espaço cognitivo correspondente à identificação do espaço como objeto de reflexão e a tentativa de desenvolver teorias sobre ele. Isso faz do espaço arquitetônico um ambiente onde se integra a experiência e o pensamento.

Partindo do espaço urbano para o espaço geográfico, o skate consegue rearranjar estes, diminuindo as distâncias e construindo novas relações de proximidade. Na década de 1980-1990, ainda sem o dispositivo da internet, assim como descrito acima quando falamos das artes e os coletivos de grafiteiros e *street-artists*, o skate conseguia reunir diferentes universos assim como a cultura das redes faz nos dias de hoje. A aproximação destes universos se dava pela troca e divulgação das fitas VHS contendo as *sessions* de cada skatista em suas cidades. Mais ou menos como o surgimento dos primeiros experimentos e estudos na área da música eletrônica. Aqui isso acontecia durante os encontros permitidos através dos campeonatos que aconteciam primeiramente entre o eixo Sul/Sudeste. (São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba e Porto Alegre). Esta troca acabava projetando uma expectativa no skatista com relação aquela cidade que acabara permitindo a criação de um projeto pessoal, em cada um deles, sobre a arquitetura das cidades. Neste momento, São Paulo era a cidade mais cobiçada seja pela sua arquitetura moderna moldada entre ferros e concreto como pela facilidade da chegada da informação até aqui. Com a internet e o advento das redes sociais no fim da década de 1990, construídas a partir da identificação pessoal (segmentação), esta troca ganhou em tempo e acabou criando novos olhares para o que acontecia ao redor do mundo. As fronteiras geográficas ficaram cada vez menores e os eixos e núcleos de criação de novos skatistas mudam a todo instante. Anteriormente os skatistas sentiam uma vontade extrema de ir aos Estados Unidos, berço do esporte e hoje temos, não só os brasileiros, mas também os americanos trocando seu país para irem

experienciar a arquitetura e o espaço urbano europeu. Os grandes centros “skatáveis” assim como os skatistas, acabam criando mobilidade e se reinventam a todo instante. Os não-lugares defendidos por Augé (1994) acabam tomando forma na velocidade com que aparecem e somem através da característica efêmera do “homem-skatista”.

Esta percepção do espaço cognitivo permitiu a criação de um campeonato em São Paulo, no final do mês de setembro deste ano, no Memorial da América Latina, até então, espaço não autorizado para a prática do skate. Isso se deu após a autorização do arquiteto Oscar Niemeyer que abriu o espaço para a expressão poética do esporte dando nova função à arquitetura projetada por ele. Podemos talvez, a partir deste exemplo prático, acreditar que a arquitetura urbana sofrerá a ação do discurso do skatista antes de sair do papel? Esta ação de rizoma, assim como as instalações do artista Cristo, acaba deixando o devir skatista na obra que deixa um pedaço de si no esportista.

Com suas instalações, Cristo¹⁵ acabava criando uma nova perspectiva sobre a arquitetura que modificava a partir de sua poética. No campo da comunicação, tal gesto pode ser compreendido segundo Luhmann como

“[...] unidade da diferença entre informação, mensagem e entendimento, sem que seja possível comunicar esta unidade. Mas ela usa para a auto-observação retrospectiva a diferença entre informação, mensagem e entendimento, para ser capaz de determinar se a comunicação subsequente tem de reagir sobre dúvidas de informação, intenções de mensagens assumidas (por exemplo, a intenção de conversar) ou dificuldades de entendimento.” (LUHMANN, 1997, p.87)

O exercício de embrulhar estes grandes espaços fazia com que os habitantes estabelecessem uma relação que não podia ser concebida até então. Que passassem a discutir esta intenção com o meio-ambiente de forma diferente e levando em consideração novos critérios críticos. De certa forma, podemos fazer estabelecer uma relação da arte de Cristo com a pesquisa de Phillip Zimbardo (1971), professor de psicologia da Stanford University, publicado no livro *O declínio do homem público*, que consistia em pesquisar a respeito do comportamento humano e suas potencialidades de destruição. Tal pesquisa constatou que qualquer atitude destrutiva, independente de sua ordem, só se dá após o sucesso do primeiro ato. Isso explica a maneira como o cérebro humano identifica e classifica as ações operadas por ele mesmo.

15 Suas obras incluem a embalagem do Reichstag em Berlim, e da ponte Pont-Neuf, em Paris, a 24 milhas (39 km) de comprimento, o projeto chamava-se Running Fence e aconteceram em Sonoma e Marin que são municípios da Califórnia, e The Gates, instalação no Central Park em Nova Iorque .

Com o skate acaba não sendo diferente pois, a partir do momento que um espaço sofre sua interferência, novas perguntas serão levantadas e lançadas para poderem amadurecer e tentar entender, ou não, esta troca rizomática entre o homem-skatista e o espaço arquitetônico.

[...]Estas relações se tornam híbridas, não sendo criadas somente pela tecnologia, mas muito mais um espaço conceitual gerado na fusão das bordas entre espaços físicos e digitais [...] (SANTAELLA, 2004, p. 225).

Entendendo um pouco melhor as trocas entre cidade/skatista e as questões da mobilidade e como isso ressignifica as relações independente do seu gênero, podemos identificar um pouco da tecnologia digital no skate e um pouco da linguagem do skate na tecnologia digital e no discurso das redes sociais e de informação.

2.7. Re-organização dos ambientes digitais através do design gráfico e de interfaces

[...]o caminho para compreender esta nova lógica, começa no reconhecimento de dois momentos historicamente bem demarcados: o momento da emergência do paradigma pós-fotográfico da imagem, seguido, pouco mais tarde, pela era pós-imagem ou hipermidiática.

Lúcia Santaella

Neste contexto onde falamos de bordas borradas, ou que se hibridizam, falar do design de interface fica mais fácil. Assim como a arte das instalações ou todo o tipo de manifestação ou gesto artístico, o design surge em meio às transformações sociais como uma plataforma que faz a mediação entre pessoas através de máquinas. Dado a emergência da tecnologia, o projeto de design tem como finalidade ou propósito filtrar e linkar os discursos, muitas vezes de modo não linear, criando novos pensamentos a medida que estes pequenos fragmentos se rearranjam no espaço criado a partir da mobilidade e liquidez das informações.

Este design do qual falamos, reinventa-se a todo instante, permitindo que novos pontos de vista sejam trazidos a margem das discussões promovendo novos pensamentos e maneiras de torná-lo palpável. De certa forma podemos relacionar estas características ao conceito de “linguagem padrão”¹⁶ criado por Christopher Alexander e discutida pelo designer Vitor Papanek¹⁷.

Desde o nascimento da primeira escola de Design na Alemanha, a Bauhaus, a intenção sempre

foi integrar a plasticidade e poética da arte à técnica de produção e processos industriais oriundas da arquitetura. Grosso modo, seria a arte aplicada em escala industrial. Desta fusão de repertórios e significados, o design surge com a proposta de tornar a vida do ser humano mais agradável seguida do conceito que move a maioria dos pensamentos do designer: “a forma segue a função” dita por Louis Sullivan e seguida por tantos outros designers ao longo das décadas.

Com o advento da internet e os mecanismos de comunicação apresentados por ela, o design passa a ter um papel fundamental na decodificação destes espaços e também na orientação dos usuários dentro dos ambientes virtuais. O design de interfaces digitais reúne os estudos de fluxograma criados na arquitetura e os edita para este novo formato de suporte sob o novo nome de arquitetura de informação. Esta disciplina tem como função maior organizar e definir fluxos da informação e seus graus de prioridade definidos através dos níveis de navegação. Sua estrutura visual é muito parecida com as ramificações das árvores e de que surgiu do conceito rizoma através da biologia e que depois foi ressignificada na filosofia de Deleuze.

2.7.1. Design contemporâneo ou design líquido

Diferente do design estudado e aplicado no período entre-guerras, o design contemporâneo, este aplicado como tradutor visual dos conceitos matemáticos aplicados à rede, não tem uma forma definida como este primeiro. Neste momento, assim como os conceitos de liquidez aplicados e defendidos por Santaella (2004) e Bauman (2001), o design contemporâneo se delinea através da expansão ou retração das informações, como diz Heloisa Rocha (2003) [...] explorar o poder do computador é tarefa para designers que entendem da tecnologia e são sensíveis às capacidades e necessidades humanas. A exemplo disso, de maneira mais visual, temos os hotspots (flash)¹⁸ e os novos portais (HTML 5)¹⁹ que se adequam à resolução de tela dos moni-

16 Abordagem pragmática do design, não-racional baseada em rede.

17 “Muitos designers estão tentando tornar os processos de design sistemáticos, científicos, previsíveis e compatíveis com o computador. Suas tentativas de racionalizar o design desenvolvendo regras, taxinomias, classificações e sistemas de procedimento de design são exemplos da tentativa de dotar o design de uma base teórico-científica respeitável, ou, ao menos, uma estrutura algo teórica que cheire à ciência (...)”

18 É um software primariamente de gráfico vetorial - apesar de suportar imagens bitmap e vídeos - utilizado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador web e também por meio de desktops, celulares, smartphones, tablets e televisores.

19 É a nova versão da linguagem de marcação HTML, bastante aperfeiçoada. O HTML5 tornou a marcação muito mais clara, se adaptou a forma que os desenvolvedores estão trabalhando. Possibilita colocar áudio e vídeo nos sites sem uso de plugins.

tores dos usuários. Isto se dá pelo projeto que já foi pensado nesta adequação às necessidades de cada tipo de internauta, desde o *heavy-user* ou internauta previdente (SANTAELLA, 2007, p.323) que é aquele que está familiarizado com as tramas da rede a ponto de prever qual será o comportamento do sistema antes dele acontecer, que está sempre a frente das novidades tecnológicas e tem a sua maneira de navegar pela rede pautada pelo objetivo claro e definido, até o usuário que vê a internet como apenas uma ferramenta de trabalho tendo suas necessidades atendidas de maneira mais mecânica que a experimentada pelo primeiro tipo de internauta.

2.7.2. Usabilidade e IHC (Interação Humano Computador)

2.7.2.1. Interação Humano Computador

IHC é a disciplina preocupada com o design, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano e com o estudo dos principais fenômenos ao redor deles. Partimos deste conceito para tentar identificar seus pontos mais importantes para integrar nosso projeto às reais necessidades humanas e quem sabe, criar novas necessidades a partir das ferramentas de navegação e entretenimento aplicadas a ele.

Um desafio proposto para o designer de IHC é conseguir criar e sofrer o mínimo de interferência possível no seu projeto por conta da rápida evolução computacional através do aparecimento de novos softwares, de novas soluções gráficas e de meios para fazer com que seu projeto se adeque às aptidões humanas.

Um exemplo no campo da arte, por exemplo, acerca desta obsolescência, está na questão das obras digitais que não podem mais ser apresentadas por conta de uma tecnologia que já foi ultrapassada, isso significa que tudo que foi criado acaba se perdendo e precisando de muitas adaptações para se adequar às novas condições tecnológicas. Esta característica consequência do turbo-capitalismo acaba ganhando na geração de conhecimento como perde em termos históricos, não permitindo que muito material importante para a história seja preservado.

Na ordem do design, temos a atualização dos softwares e as intermináveis atualizações de sistemas, principalmente com relação aos aplicativos mobile, onde o resultado disso tudo é o descarte do seu aparelho celular, que neste caso era o dispositivo para a produção da poética do seu objeto.

“Os objetivos de IHC são o de produzir sistemas usáveis, seguros e funcionais. Esses

objetivos podem ser resumidos como desenvolver ou melhorar a segurança, utilidade, efetividade e usabilidade de sistemas que incluem computadores. Nesse contexto o termo sistemas se refere não somente ao hardware e o software mas a todo o ambiente que usa ou é afetado pelo uso da tecnologia computacional.” (ROCHA, 2003).

Desta forma, concluímos que a missão mais importante para um projeto em design de interfaces ter êxito tendo como base o IHC é equalizar todos os prós e contras que cercam as limitações tecnológicas fazendo com que estas não sejam um problema e sim um ponto de partida para as inovações tanto estéticas quanto ergonômicas, permitindo que o usuário possa absorver o máximo possível da ferramenta tecnológica que está fazendo uso.

2.7.2.2. Usabilidade ou User Experience (UX)

A usabilidade de um site é determinada pelo projeto de arquitetura da informação e seu *wire-frame*. Este último é o esqueleto do projeto onde os designers e programadores poderão testar todas as suas funcionalidades e identificar problemas de navegação ou fluxo e acertá-las antes de entrar em fase de produção. Para um bom projeto de interface digital, seja ela móvel ou não, deve ter anterior ao projeto gráfico, um bom projeto de arquitetura que neste caso será apresentado na íntegra mais à frente.

Na escala do projeto de produto, assim como carros, objetos de uso doméstico, aparelhos eletro-eletrônicos entre outros, estes testes são defendidos pela ergonomia e a sua aplicabilidade no dia-a-dia mas sem esquecer que para cada usuário pode existir uma maneira diferente de comportamento na interação com estes objetos como falado no início deste capítulo. No design contemporâneo (digital), não só estamos preocupados com a ergonomia do usuário mas o mais importante, estamos preocupados que o projeto seja experienciado da melhor maneira possível e que aquele usuário possa fazer a troca que tanto queremos, portanto, podemos ter como uma definição de base, que uma interface é uma superfície de contato que reflete as propriedades físicas das partes que interagem, as funções a serem executadas e o balanço entre poder e controle (LAUREL, 1993). Uma parte deste feedback pode ser conseguido através da inserção de pequenas ferramentas, disponibilizadas através de *api*'s²⁰ que monitoram e transformam em

20 São um aglomerado de protocolos de procedimentos que compreendem as rotinas de programação e seus respectivos dados que possibilitam a integração entre plataformas diferentes, por exemplo, as plataformas de redes de compartilhamento (Twitter e Facebook).

dados estatísticos esta experiência do usuário. Entre os dados monitorados temos o tempo de navegação do internauta dentro de uma página específica, onde clicou ou o que procurava, se achou, se compartilhou e um dos pontos mais importantes, como este internauta achou o site analisado. Estes dados são importantes para que um projeto se adeque cada vez melhor às expectativas de quem utiliza os serviços da rede virtual. A ferramenta mais utilizada para este tipo de histórico estatístico é o Google® *Analytics* por ser uma espécie de software livre. Além destes dados colhidos, a boa utilização e aplicação de tal recurso permite que o seu site seja buscado entre os primeiros resultados nas páginas da rede.

Outro fator evidenciado por Heloisa Rocha e Maria Cecília Baranauskas (2003) para a melhoria das interfaces é o que viemos ouvindo falar há um tempo: a interface *user-friendly*. São interfaces com característica da ordem do design visual que permite, por meio de signos visuais, estabelecer uma navegação mais agradável permitindo que este usuário se sinta bem ao transitar pelo site em que se encontra. Não que isso seja revolucionário, mas de uma certa forma, este conceito acabou por melhorar alguns aspectos de navegação considerados ruins, utilizando iconografias de modo a sinalizar áreas dentro de um site propondo uma varredura pela interface que potencialize a busca através de recursos visuais de fácil interpretação. Recurso este que não esbarra com tanta força na questão dos diferentes idiomas, por exemplo.

Podemos perceber que este design que estamos analisando está não só preocupado com o que ele disponibiliza para navegação como também com a qualidade que ele chega à rede do usuário e se o conteúdo dele é digno de compartilhamento. Para chegar a tal conclusão precisamos analisar os fatores “*interface*” e “*interação*” de maneira conjunta para que as definições não corram o risco de ficarem rasas. Estamos vivendo um momento em que, mesmo na propaganda, para que um conteúdo seja compartilhado entre sua rede, ele precisa ser honesto, ou seja, não há mais espaço para falsos conteúdos que estão querendo conquistar pela sua “sacada”. O momento é de contar boas histórias.

Não só os ambiente virtuais estão sendo alterados, assim como falado no início deste capítulo. Com o borrar destes limites entre uma coisa e outra, o ambiente virtual acaba se fundindo com o físico e se atualizando neste de forma a criar certas discussões como por exemplo, a das questões do pós-virtual ou hibridismo levantadas pela Gisele Beiguelman²¹. Entre estas questões está o uso do celular como um suporte híbrido que mantém o homem ligado à duas condições de

21 Disoinível em: <<http://culturadigital.br/artedocbridismo/entrevistas/giselle-beiguelman/>> - Acessado em: 15 out. 2011.

tempo diferentes: a *on* e *off-line*, 24 horas por dia mesmo que o aparelho esteja desligado.

O designer acabou assumindo um papel de grande destaque na sociedade contemporânea, como defendia Flusser²², onde ele tem a responsabilidade de criar ambientes imersivos e que são responsáveis, de certa forma, a introduzir o seu “consumidor pós-moderno” aos novos pensamentos construídos pelas discussões a cerca desta fusão entre realidades. O designer não pode ser visto somente como um “artista” de olhar requintado mas agora precisa também ser visto como o responsável pelos mundos que você habita. É ele que dá condição para que o seu trabalho ou o seu lazer te propiciem a experiência desejada.

A partir deste momento, reuniremos toda esta bagagem teórica para poder traduzí-la em um projeto visual para a obtenção de um aplicativo digital que irá discutir estas relações entre homem / tecnologia / e a desterritorialização do skatista através da sua prática esportiva e a sua visão do espaço urbano. “É o polimorfismo atual que reclama por novas relações entre a engenharia e as humanidades para que possamos dar conta da nossa e-condição.” (PETERSON, 2003).

É a visão do skatista mediada por um dispositivo móvel e tecnológico que redesenha seu comportamento urbano através de uma ferramenta que traduz sua prática esportiva por meio de fragmentos de realidade, que receberão novo significado e condição de tempo após serem inseridos em um novo contexto ainda menos linear que o próprio skate: o ambiente dos dados digitais hospedados por um servidor que será alimentado através de uma conexão entre si e outros telefones celulares digitais.

22 FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

3. APLICAÇÃO PRÁTICA

*“O navegante da rede, integrado ao corpo das interfaces,
não é mais um mero espectador passivo” [...]*

Arlindo Machado (1995, p.36)

Após toda pesquisa teórica, definimos o nosso projeto como sendo uma plataforma digital, para skatistas, que faz uso de algumas api's que se relacionam e proporcionam um mecânica de compartilhamento de modo a evitar o máximo, os conflitos de compartilhamento entre softwares diferentes.

Este aplicativo compreende quatro ferramentas:

1. **Uma ferramenta de fotografia/edição de imagens** que permite, além de fazer imagens, aplicações de alguns filtros nestas, como iremos ver no próximo capítulo;
2. Uma ferramenta que utiliza os recursos de **geolocalização** do próprio aparelho de telefonia celular, e que neste caso específico, permitirá redesenhar os espaços das cidades através de dados trocados entre os esportistas, tais como locais para a prática do esporte (prédios públicos, ruas, galpões, etc.) e eventos de toda espécie. Em resumo, será uma sessão que terá o seu conteúdo mutante e em constante expansão;
3. Uma ferramenta de **produção de vídeo**;
4. Uma ferramenta de **divulgação de todo tipo de conteúdo** que compreende este universo. Esta será uma espécie de blog que também será produzido em mobilidade.

Obs.: Todas as ferramentas disponíveis através do aplicativo terão todos os seus conteúdos produzidos, disponíveis para o compartilhamento dentro e fora desta rede.

O nosso objetivo é criar uma rede de skatistas que pudesse fomentar discussões a respeito de planejamento urbano, questões sobre o reaproveitamento de áreas públicas e degradadas (público e privado); ativismos através das redes sociais tal como no dia nacional do skate (9 de agosto) reunindo e integrando pessoas, produção e compartilhamento de vídeos que resultarão em divulgação dos esportistas, da cultura e no desenvolvimento da área audiovisual que é bem forte dentro deste universo; e o mais importante, criar um rizoma que nasce através da tecnologia móvel e se mantém neste mesmo universo sem a necessidade de uma estrutura física estática, com exceção do servidor de dados que filtrará os conteúdos e realizará os *backups*²⁴ diários dos conteúdos.

24 Cópia de dados com a finalidade de, em caso de perda destas informações, permita-se ter acesso ao conteúdo armazenado em cópia. Este processo é realizado uma ou 2 vezes ao dia, dependendo da quantidade de dados que foram armazenados no servidor.

3.1. Dados práticos referente ao uso das plataformas móveis

Partindo para a pesquisa de ordem prática, abaixo seguem os dados e gráficos²⁵ que embasaram a pesquisa quanto às plataformas que ficariam sob o guarda-chuva de possibilidades que surgiriam a partir do projeto teórico.

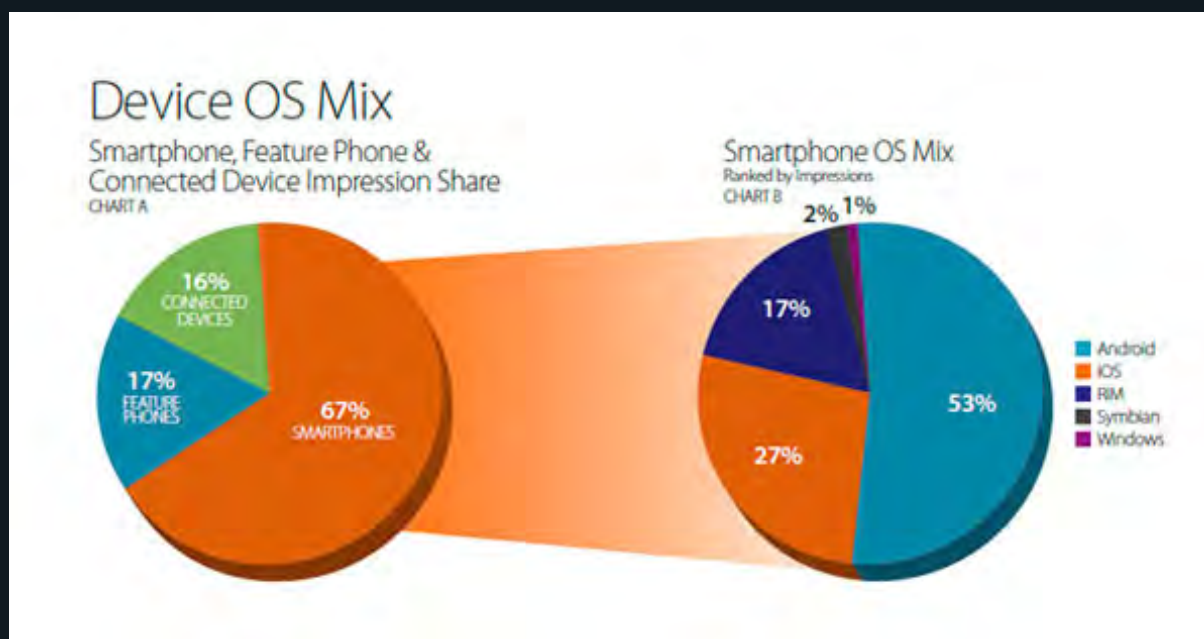


FIGURA 2 - Gráfico sobre porcentagem dos sistemas disponíveis para aparelhos móveis (celulares e tablets) dentro de um universo grande de smartphones

A princípio pensávamos na possibilidade de focarmos somente uma plataforma que era a do iPhone (IOS X) mas nos demos conta de que o número de usuários com idade entre 10 e 21 anos era muito pequeno devido ao valor de mercado destes aparelhos. Sendo assim, estudamos as possibilidades de trabalhar com outros sistemas operacionais, entre eles estão o Android® (Google®), Windows® Mobile e por último, o Simbiam® (Nokia®). Estes dois últimos foram descartados logo depois devido a sua baixa adesão de usuários.

O segundo parâmetro para o andamento e que nos serviu de recurso para o brainstorm de criação, foi os tipos de serviços que têm mais adesão do usuário em números de downloads e compartilhamento.

²⁵ Gráficos sobre o mercado de mobile, resultado de pesquisas realizadas pela Millenial Media. Disponível em: <<http://www.mobilizado.com.br/mercado/quais-sao-os-dispositivos-que-mais-acessam-internet-movel>> Acessado em: 16 jun. 2011.

Mobile Developer Trends

Application Platform Mix

Ranked by Revenue
CHART A

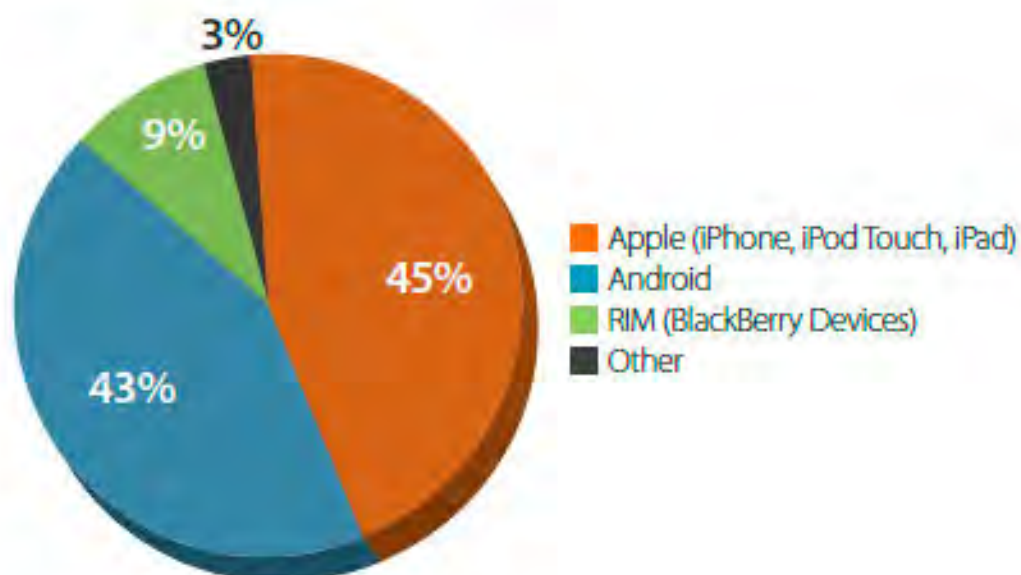


FIGURA 3 - Gráfico de tendência entre os desenvolvedores para sistemas de *smartphones*

Top 10 Mobile Application Categories

Ranked by Impressions
CHART B

RANK	CATEGORIES
1	MUSIC & ENTERTAINMENT
2	GAMES
3	MOBIAL (MOBILE SOCIAL NETWORKING)
4	COMMUNICATIONS
5	WEATHER
6	NEWS
7	HEALTH & FITNESS
8	PRODUCTIVITY & TOOLS
9	TRAVEL & LOCAL
10	SPORTS

TABELA 1 - Ranking das categorias dos aplicativos móveis mais baixados na rede

Entre os dados da pesquisa e após analisar também os gostos individuais e de grupo, optamos pelas seguintes ferramentas:

1. música e entretenimento;
2. mobile social e networking;
3. notícias;
4. ferramentas de produtividades;
5. ferramentas que se utilizam de *api's* de posicionamento global;

Lembrando que as informações mais abaixo serviram somente de parâmetros para definição das ferramentas, não sendo levado em questão seu posicionamento no ranking da pesquisa.

Com tais dados em mãos, o próximo passo tomado é fazer a análise de similares com o maior índice de downloads tanto na Apple® Store quanto na página do Android®: aplicativos para fotografia (I.nstagram®, Satromizer®, Hipstamatic®, etc.), *Twitter*, gravação e compartilhamento de vídeos, redes sociais, tais como o Facebook®, aplicativos que fazem uso em específico do Google®*Maps* (ex.: Foursquare®) e assim tentar entender o público que utiliza estas ferramentas e serviços e começar a pensar em um design que traduza ou sugira uma identidade para este skatista/usuário dentro do ambiente digital.

3.2. Análise de similares

Selecionamos quatro aplicativos, que de alguma forma tem relação com o nosso projeto, para podermos analisar suas qualidades e seus defeitos.

Os aplicativos selecionados são:

1. Instagram®;
2. Satromizer®;
3. Facebook®;
4. Foursquare®;

Os dois primeiros são aplicativos específicos para a prática de fotografia, o Facebook® é uma extensão do portal para a rede mobile e o último é um aplicativo que funciona com um sistema de GPS (Global Positioning System) para contar uma ou várias histórias. É também uma maneira de criar um roteiro ou de simplesmente remapear as cidades ao redor do mundo.

3.2.1. I.nstagram®

O I.nstagram® é um aplicativo de ferramenta fotográfica e que possui seu próprio mecanismo de compartilhamento mas que não descarta sua integração com outras redes sociais, neste caso em específico estão o Foursquare®, o Tumblr®, Facebook® e Twitter®.

Como ele funciona?

- **Dispositivo fotográfico:** o usuário faz uma imagem através de sua ferramenta fotográfica e após este clique, tem-se a possibilidade de aplicar filtros às imagens. Cada filtro é diferenciado um do outro de duas maneiras: 1. pelo nome; 2. pelo efeito visual dado à imagem.

- **Feed de postagens de amigos que compartilham conteúdo:** é uma espécie de timeline onde é possível ver o que foi postado pelos usuários que fazem parte de sua rede social, além disso, é possível também “curtir” as fotos que mais te agradaram. Toda vez que algum usuário se utilizar deste recurso, aquele que teve sua imagem “curtida” recebe uma mensagem via push comunicando a ação.

- **Feed de fotos mais populares:** é uma lista, assim como a citada anteriormente, que apresenta as fotografias mais comentadas. Esta seção é representada por um ícone visual de coração. Este ícone aparece sempre que o usuário “curte” uma imagem.

- **Ferramenta de edição de perfil:** aqui o usuário pode editar seu perfil sempre que quiser desde seu nickname (nome de usuário), foto do avatar, até as redes sociais que tem cadastro efetivado para que o sistema possa ter acesso à sua api e compartilhar suas imagens.

O aplicativo vem com a proposta de popularizar a ação de fotografar e recriar um ar nostálgico às imagens. Tem aqueles que acham este detalhe do aplicativo acaba pecando pelo excesso e acreditam que tal recurso chega a ser desnecessário.

25 Termo utilizado para se referir ao fluxo de informação recebida em seu perfil.

26 Do inglês “like”, é uma expressão ressignificada dentro do Facebook® para definir que o usuário gostou e compartilharia o conteúdo.

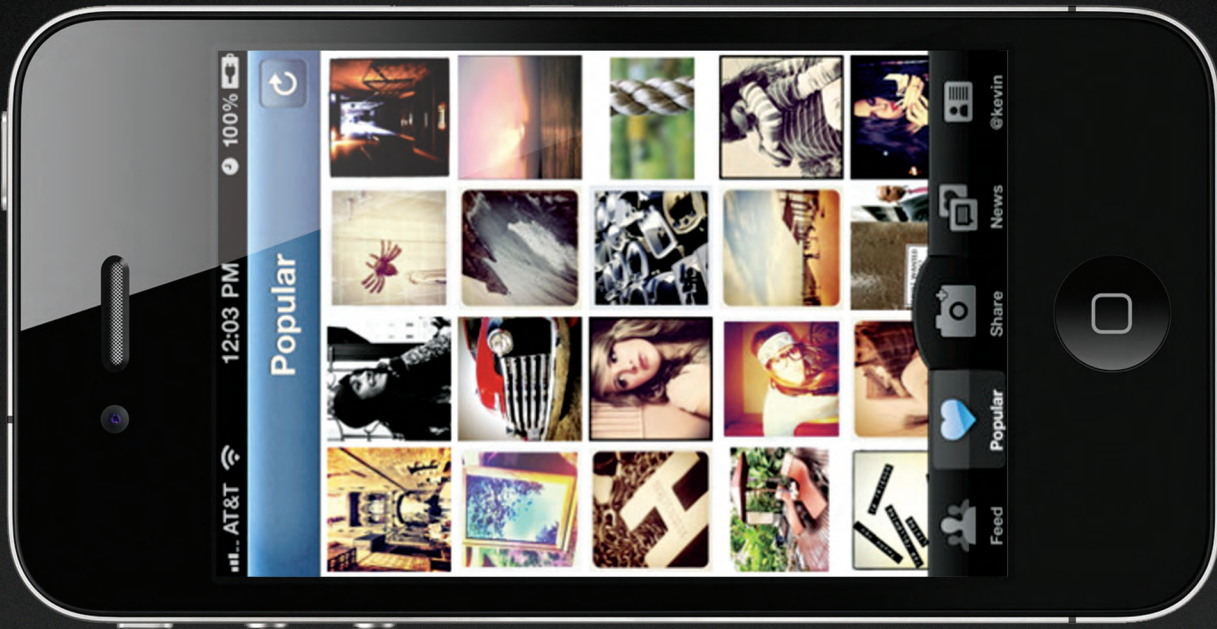


FIGURA 4 - Aplicativo I.nstagr.am®

3.2.2. Satromizer®

Este aplicativo em muito se assemelha ao aplicativo anterior:

1. ele possui recursos de compartilhamento através das redes sociais;
2. permite edição de perfil;

Diferencial: o Satromizer® discute a linguagem fotográfica e a própria tecnologia através de um ruído estético proveniente da interferência do usuário na menor estrutura da imagem digital, o *pixel*²⁷. Pode se dizer que este aplicativo não se preocupa mais com a questão da representação e sim experimentar um traço da estética tecnológica sob o conceito da imagem fotográfica.

O que há de comum com todos os outros analisados?

Assim como todos os outros, o Satromizer® permite que os conteúdos (imagens) produzidos através da ferramenta fotográfica sejam compartilhadas entre as redes sociais, mais especificamente o Facebook®, que iremos analisar mais à frente e o Twitter®. Este último é uma espécie de *miniblog* muito utilizado para o compartilhamento de pequenos conteúdos que não ultrapassam o limite de 140 caracteres.

O Satromizer® é um aplicativo que ganhou espaço muito rápido entre os jovens mais “descolados”, comumente conhecidos por *geeks*²⁸, ou *nerds*. Estes são aqueles usuários classificados como os heavy-users, assim como identificado alguns capítulos atrás.

27 É a menor parte de uma imagem digital e também funciona como a unidade de medida dentro de um ambiente virtual.

28 Geek (do inglês geek, pronuncia “guik”: IPA /gi:k/) é uma expressão idiomática da língua inglesa, uma gíria que define pessoas peculiares ou excêntricas obcecadas com tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro e outros.

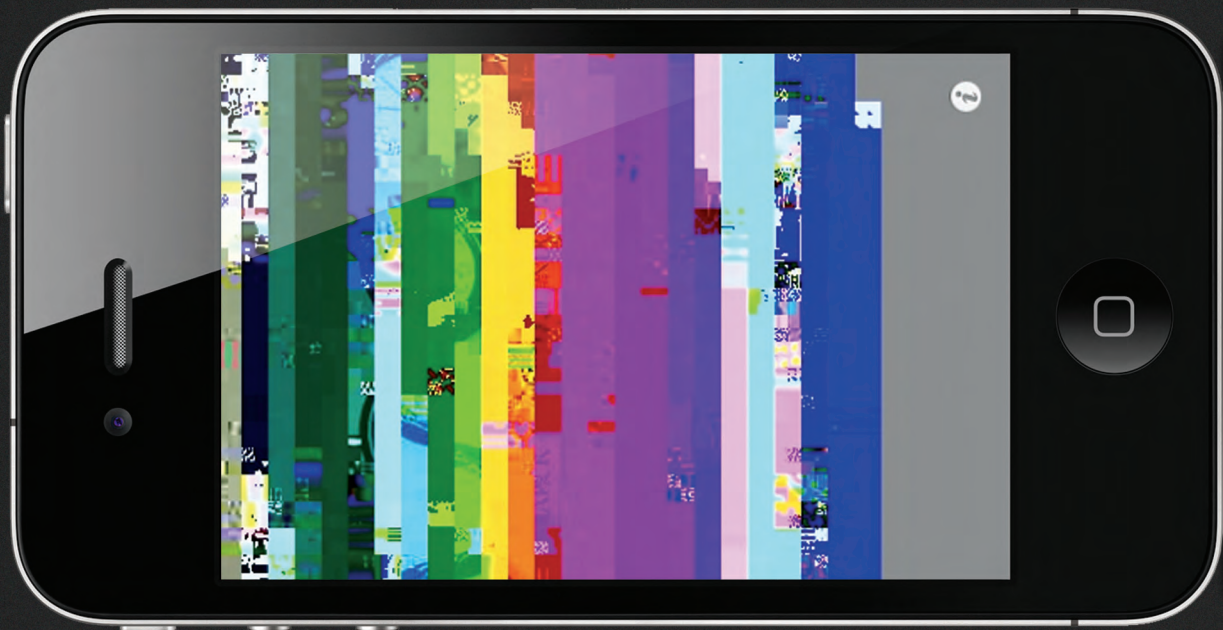
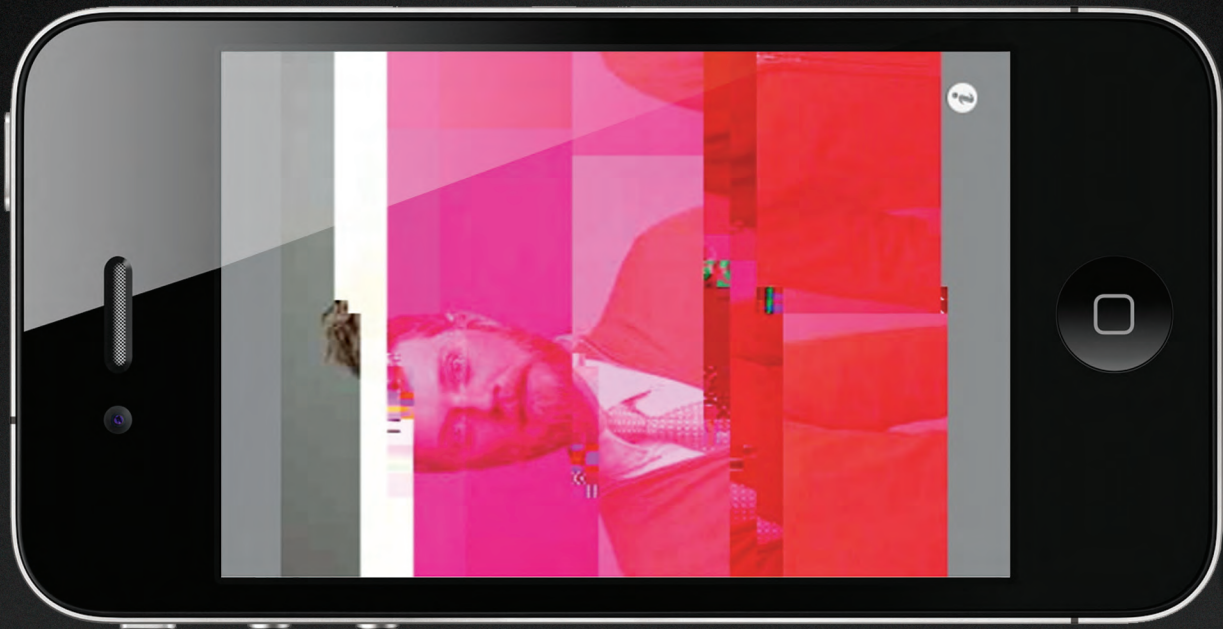


FIGURA 5 - Aplicativo Satromizer®

3.2.3. Aplicativo mobile para o Facebook®

O aplicativo do Facebook® é uma espécie de adaptação do portal já conhecido e uma maneira de tornar mais acessível o conteúdo do site sem ter que acessar o seu navegador²⁹ e digitar a *url*³⁰ em específico.

Ainda neste aplicativo podemos notar o acesso rápido às ferramentas de navegação. O uso do menu abrindo lateralmente consegue ganhar bastante em questão de design e de usabilidade, pois o usuário acaba tendo acesso a qualquer conteúdo sem ter que voltar os níveis de navegação e com isso não perde a referência de sua localização no aplicativo.

Diferencial: o aplicativo do Facebook® assim como o portal, permitem que os usuários estejam o tempo todo a poucos cliques de onde querem estar e no caso deste primeiro, dá condições para que os usuários estejam conectados entre si 24 horas por dia, seja se comunicando, compartilhando ou simplesmente “stalkeando”³¹ possíveis futuros “amigos” digitais.

Com relação a outros sites, o Facebook® permite uma facilidade muito grande em integrar seu banco de dados com outros portais e aplicativos, fazendo com que seu projeto de banco de dados seja sempre requisitado quando o pensamento está voltado à prática da colaboração e do compartilhamento. O mesmo acontece com o Twitter® que é também uma das maiores e mais conhecidas ferramentas de microblogging e compartilhamento na rede.

29 o navegador é a barra localizada no topo da tela do computador quando conectado a uma rede web.

30 URL (Uniform Resource Locator) é um tipo de URI que é usado para descrever a localização de um documento específico. A URL por si só não define o tipo de conteúdo que relaciona (texto, imagens, vídeos, etc.) Simplesmente estados onde e como encontrá-lo.

31 stalkeando é um aportuguesamento da palavra STALKER que é a definição dada aquele usuário que fica seguindo outros usuários para saber coisas que na maioria das vezes não somam em nada o seu repertório. Poderíamos chamar até de “ócio criativo digital”.

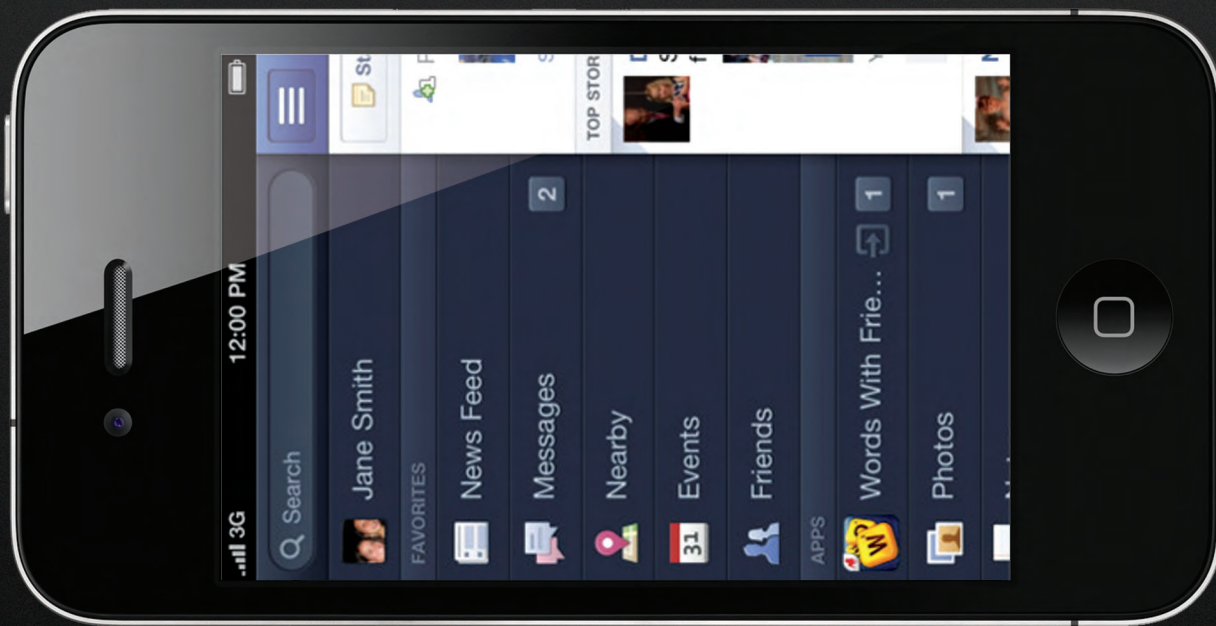
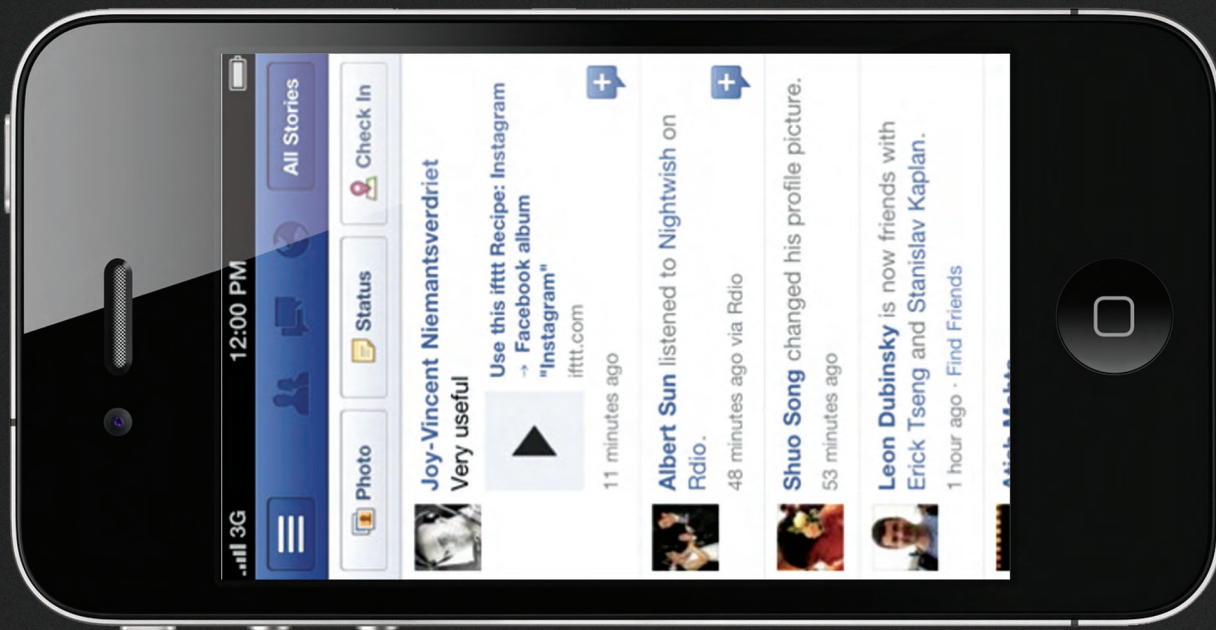
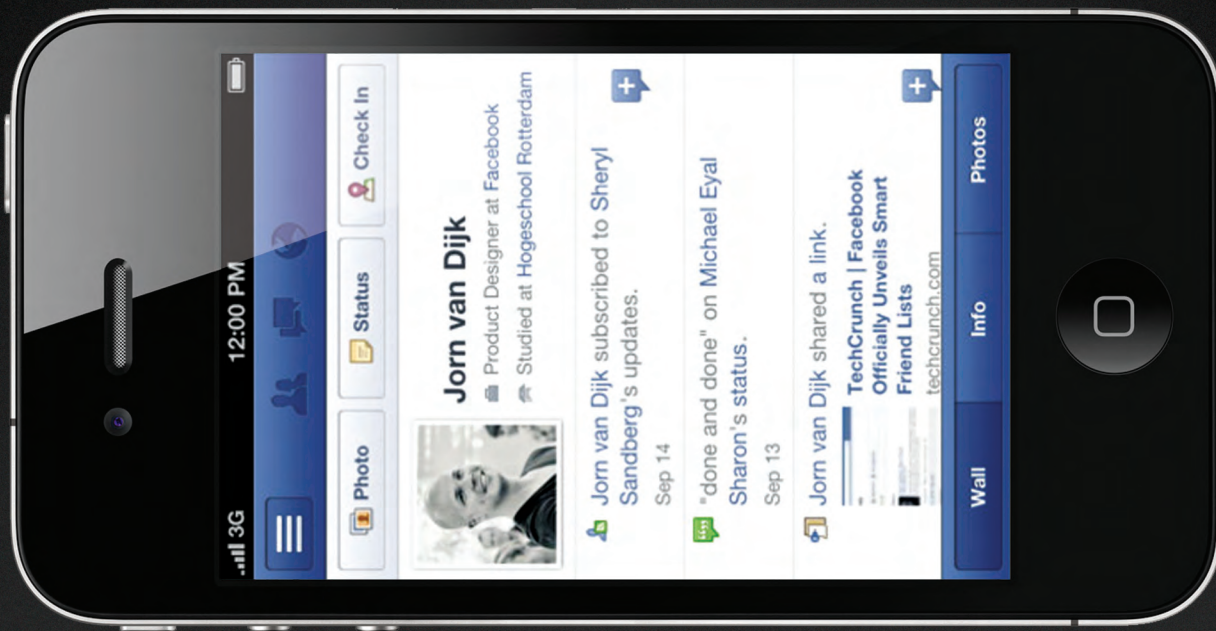


FIGURA 6 - Aplicativo Facebook®

3.2.4. Foursquare®

O Foursquare® é um aplicativo de geoposicionamento mas também acaba tendo uma roupagem de game. Sua característica é a de uma ferramenta que funciona por meio de *check-ins*, ou seja, o usuário chega a um restaurante, por exemplo, e:

1. Acessa o aplicativo;
2. Procura pelo nome do restaurante;
3. Acha-o na listagem e então clica no botão com a opção de *check-in*.

Para cada tipo de *check-in* há uma pontuação diferente:

Primeira vez naquele lugar = 3 pontos

Primeira vez entre seus amigos = 3 + 2 pontos

Mais de 2 vezes no mesmo lugar, o usuário pode se tornar *mayor* (prefeito) = 3 pontos sempre que der um *check-in* naquele local.

Esta mecânica acaba gerando uma certa competição entre os usuários e a partir disso, também há a formação de um *ranking* na sua rede de amigos e que pode sempre ser compartilhada entre si.

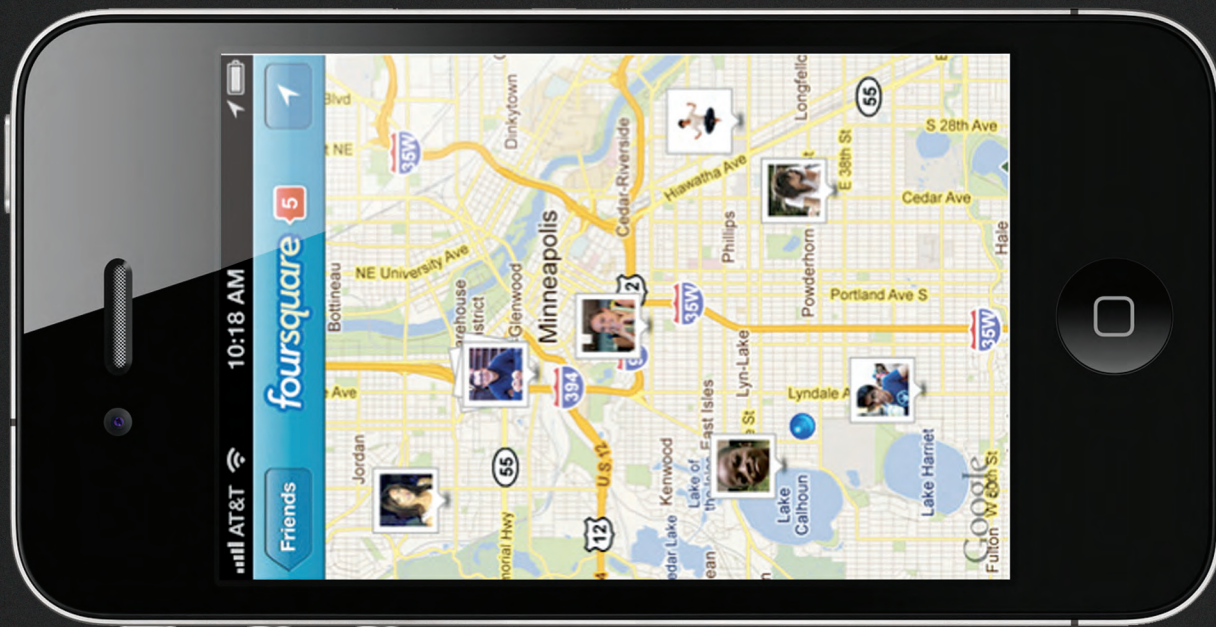


FIGURA 7 - Aplicativo Foursquare®

3.3. Wireframe

Nesta etapa do projeto, mostraremos o esqueleto de todo o aplicativo onde definimos os níveis de navegação, relevância dos conteúdos e hierarquias das informações. Ele nos balisará na produção da parte visual (*layouts*) não indicando necessariamente que este layout terá que seguir a risca o seu desenho. No wireframe como dito, é definido funcionalidades podendo ou não, ser modificada a diagramação segundo o repertório do designer envolvido. Caso este seja um procedimento definido por este profissional, o mesmo deve se reunir com o arquiteto de informação para alinharem as expectativas e entenderem, as duas partes, o quanto a mudança implicará no entendimento da navegação e usabilidade e então se decide pelo melhor caminho.

O wireframe do projeto divide o aplicativo em 4 ferramentas:

1. Leitor (*feed*) de notícias do seguimento do skate;
2. Ferramenta fotográfica que permite, além do “click” da imagem, selecionar filtros que serão aplicados às imagens com a finalidade de lhes conferir uma atmosfera particular enriquecendo a poética visual da imagem;
3. Ferramenta de Vídeo de fácil manuseio, permitindo ao atleta criar conteúdo áudio-visual a partir de suas sessões de skate em qualquer lugar da cidade;
4. Ferramenta de inserção de informações sobre pistas e afins - este dispositivo permite fazer um remapeamento do espaço urbano, criando um novo paradigma sobre estes espaços de transição (não-lugares). Além de poder serem compartilhadas estas informações através do minisite/aplicativo, o usuário pode “rankear” estes posts com avaliações sobre a qualidade do local. De uma certa forma, poderia ser comparado a uma espécie de land-art virtual, criando grandes desenhos nos mapas disponibilizados via Google® *Maps*.

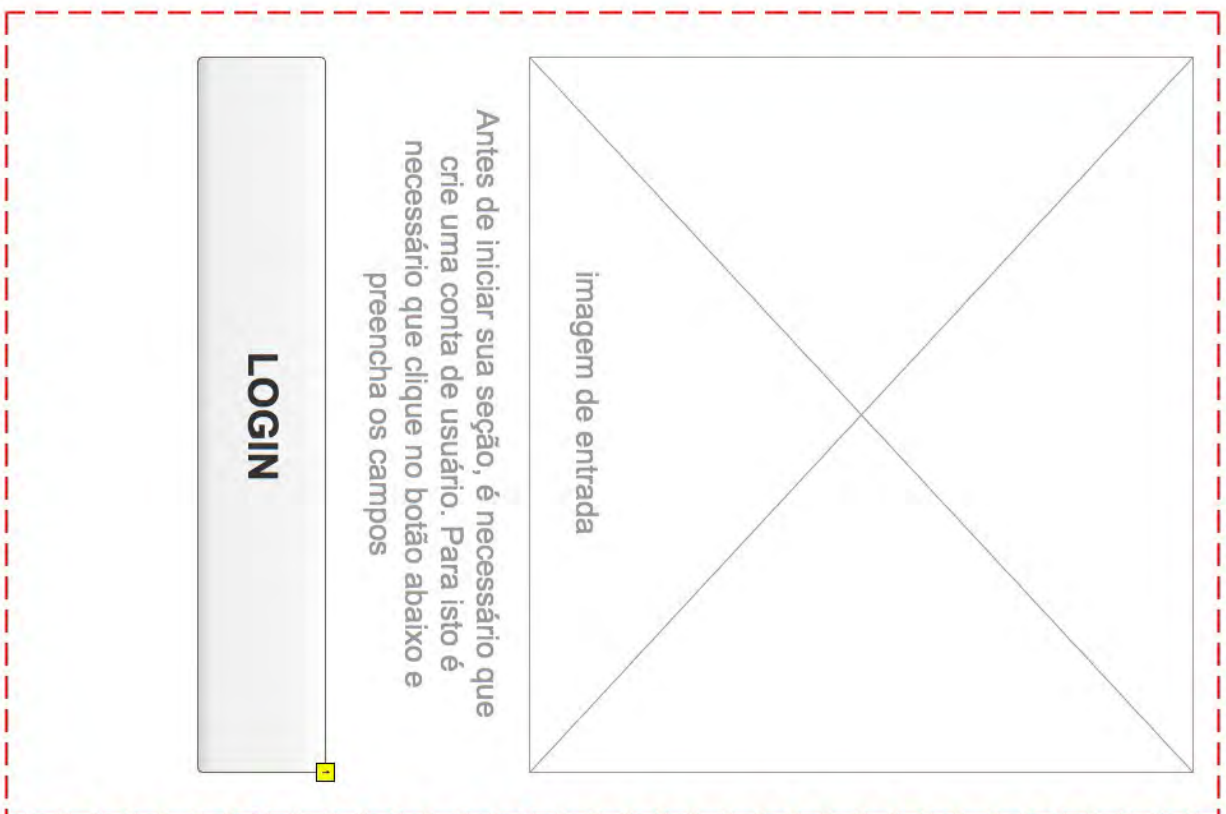


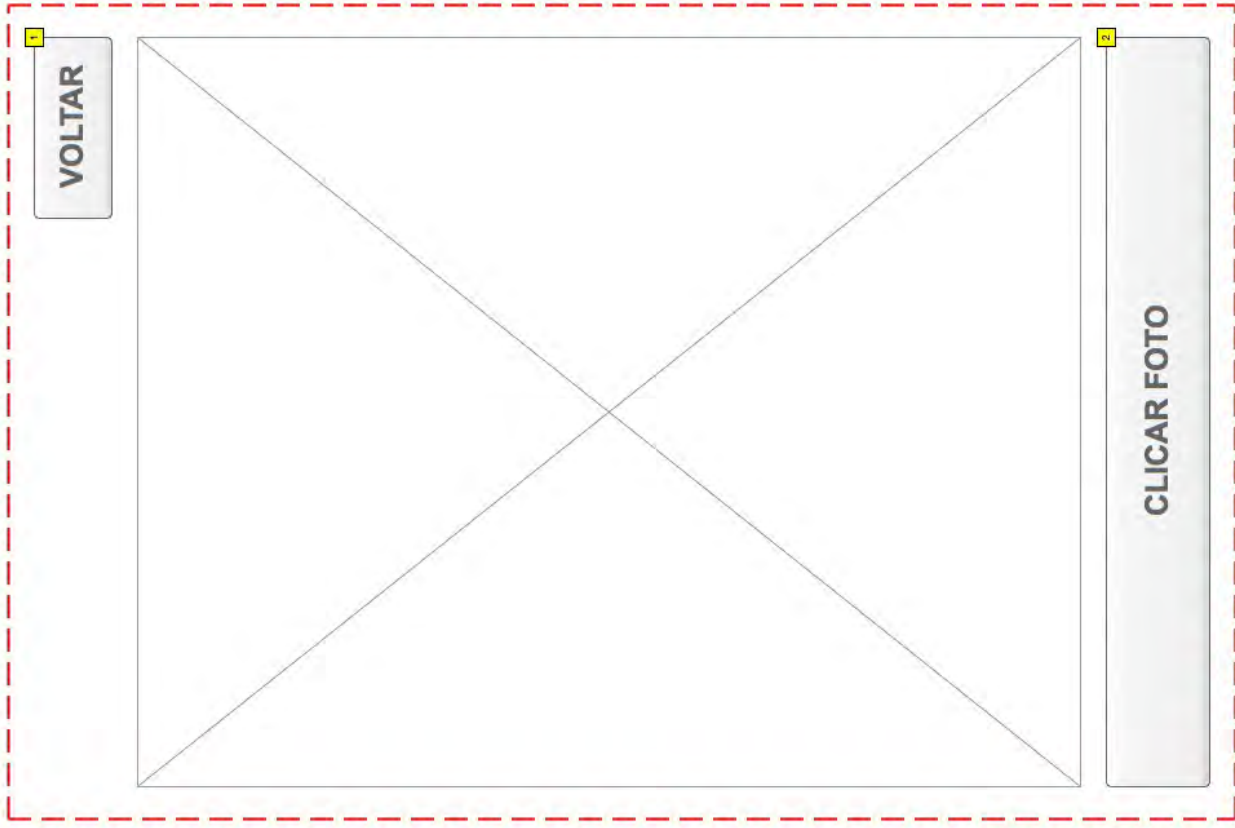
Diagrama de uma interface de login. No topo, há um retângulo com uma 'X' diagonal e o texto "imagem de entrada". Abaixo dele, um bloco de texto orienta o usuário: "Antes de iniciar sua seção, é necessário que crie uma conta de usuário. Para isto é necessário que clique no botão abaixo e preencha os campos". Na base do formulário, há um botão cinza com o texto "LOGIN".

Resolução 640X960 pixels

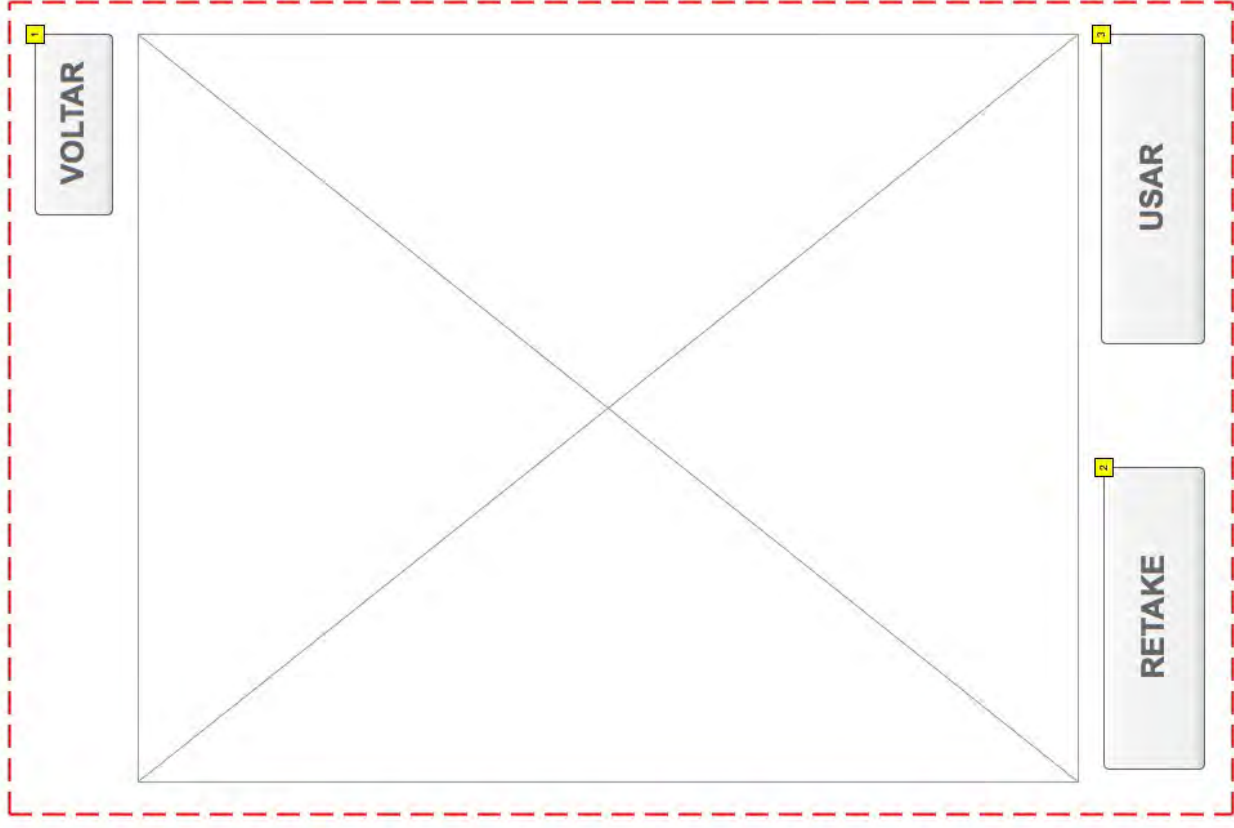


Diagrama de uma interface de registro. O formulário contém os seguintes elementos, de cima para baixo: um campo de texto rotulado "NOME DE USUÁRIO"; um campo de texto rotulado "E-MAIL"; um campo de texto rotulado "SENHA"; um campo de texto rotulado "CONFIRMAR SENHA"; três botões de compartilhamento: "COMPARTILHAR VIA FACEBOOK", "COMPARTILHAR VIA TWITTER" e "COMPARTILHAR VIA FLICKR"; um botão rotulado "CLICAR UMA FOTO"; um botão rotulado "ESCOLHER FOTO DO ALBUM"; e, na base, um botão cinza rotulado "ENVIAR".

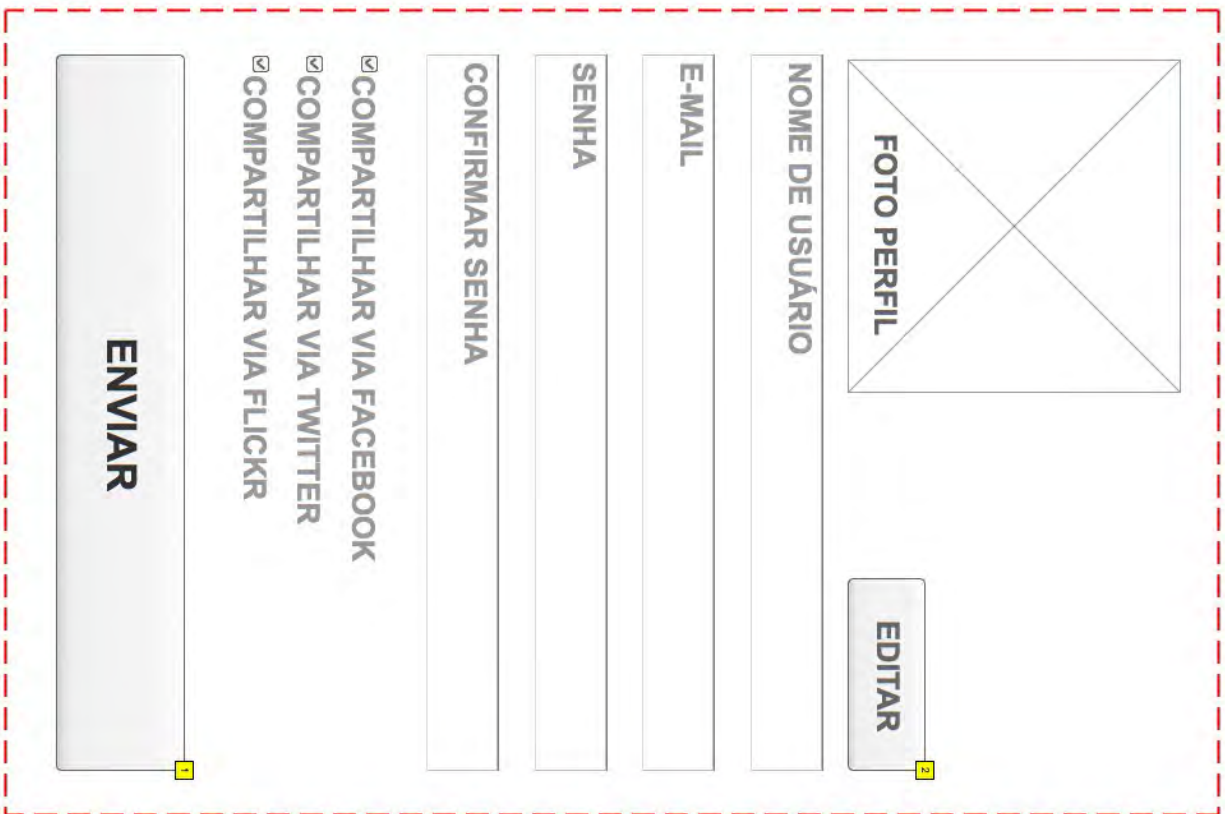
Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels

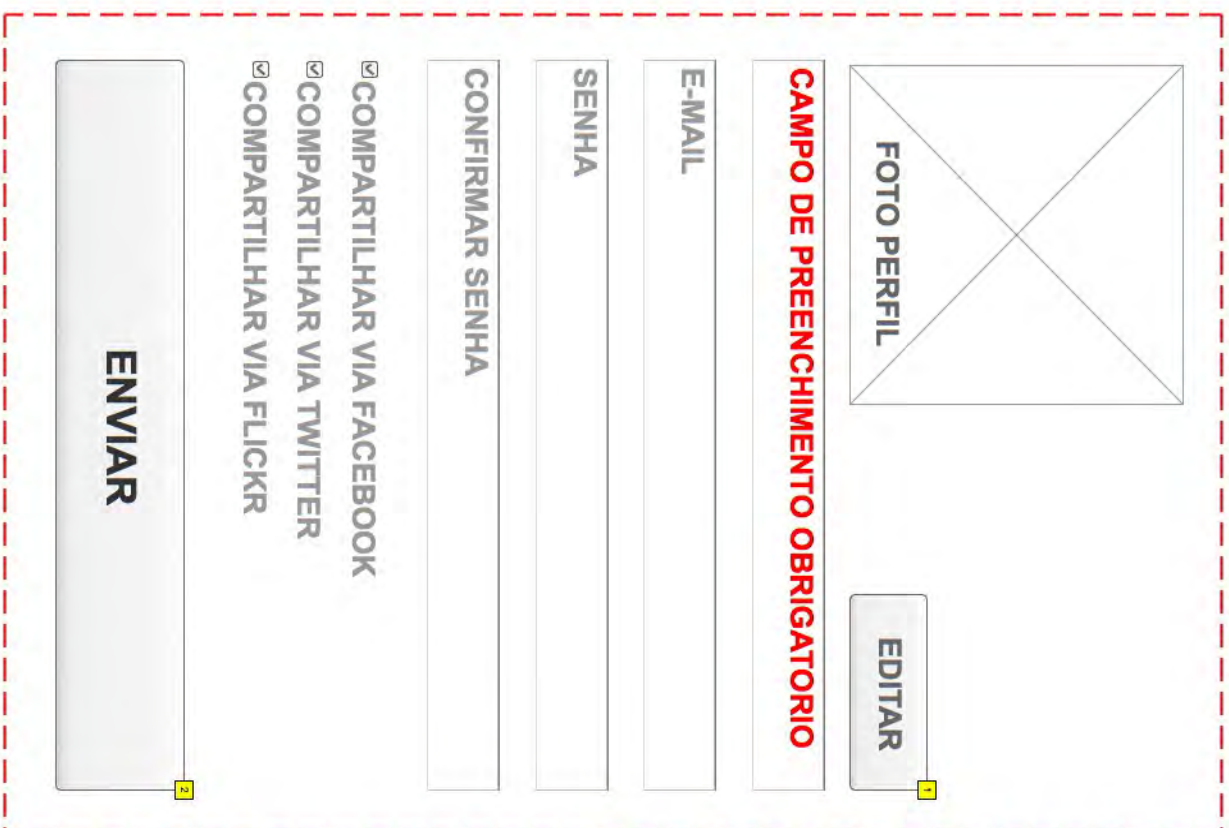


Resolução 640X960 pixels



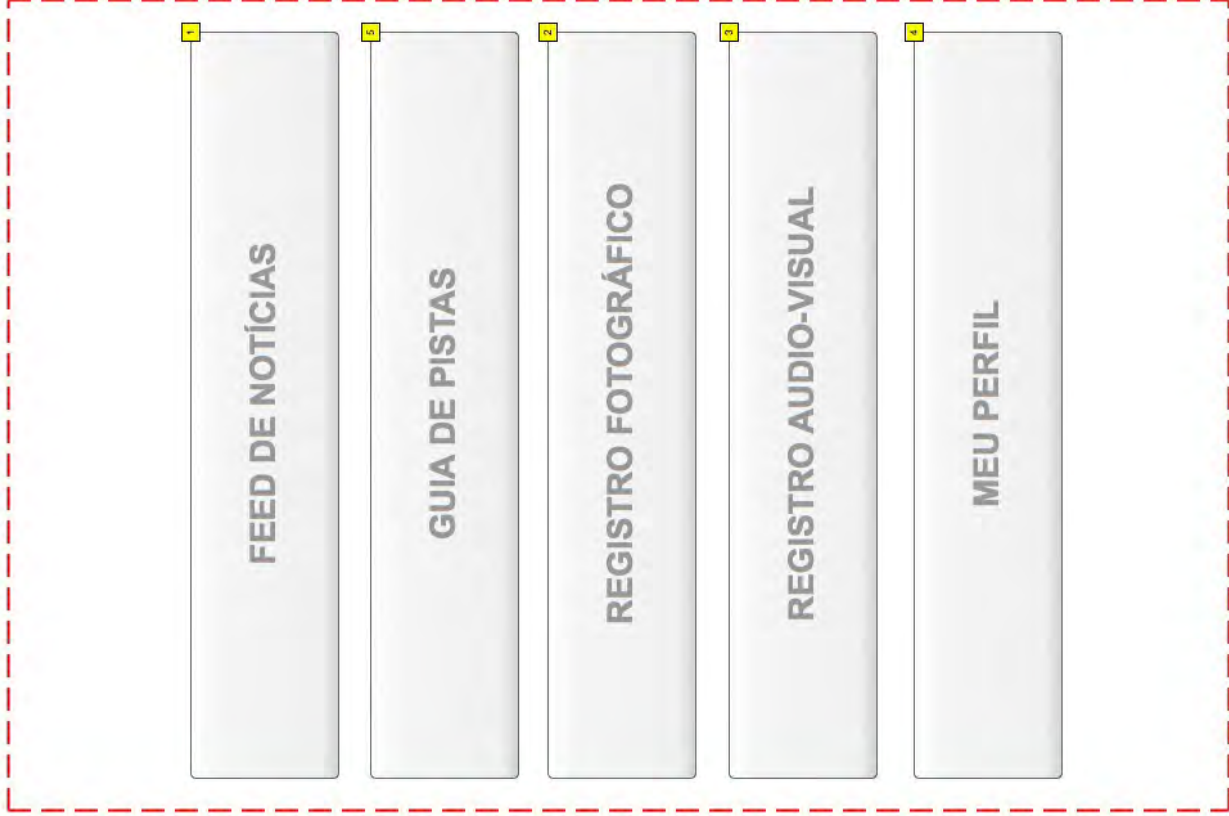
A user registration form mockup enclosed in a red dashed border. It features a profile picture placeholder labeled 'FOTO PERFIL' with an 'EDITAR' button below it. Below the photo are input fields for 'NOME DE USUÁRIO', 'E-MAIL', 'SENHA', and 'CONFIRMAR SENHA'. At the bottom, there are three social sharing options: 'COMPARTILHAR VIA FACEBOOK', 'COMPARTILHAR VIA TWITTER', and 'COMPARTILHAR VIA FLICKR', followed by a large 'ENVIAR' button.

Resolução 640X960 pixels



A user registration form mockup enclosed in a red dashed border, identical to the first one but with a red label 'CAMPO DE PREENCHIMENTO OBRIGATORIO' above the 'NOME DE USUÁRIO' input field. The rest of the form, including the 'FOTO PERFIL' placeholder, 'EDITAR' button, 'E-MAIL', 'SENHA', 'CONFIRMAR SENHA' fields, social sharing options, and 'ENVIAR' button, remains the same.

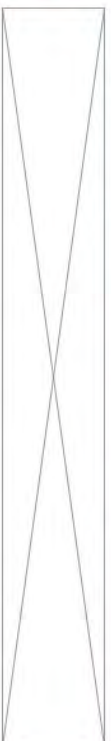
Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels



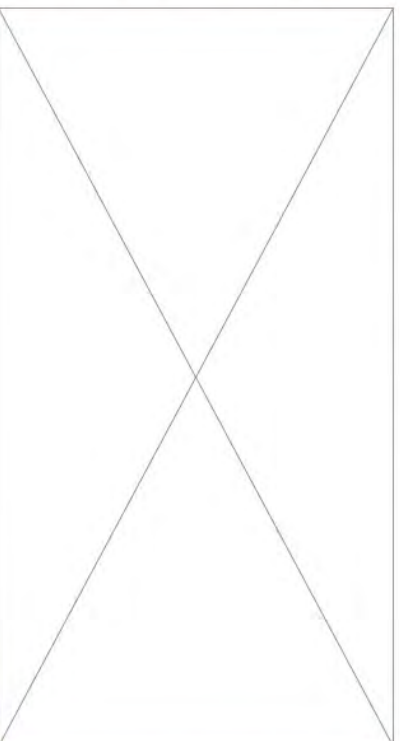
Resolução 640X960 pixels



O Universo do Skate (FEED)

20.10.2011 - Título da Notícia vai aqui

Lorem ipsum dolor sit amet strectum adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet strectum adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet strectum adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet strectum adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet strectum adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet strectum adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet strectum adipiscing elit.



VOLTAR



Resolução 640X960 pixels

GUIA DE PISTAS

PISTAS PÚBLICAS

PICOS ESCONDIDOS

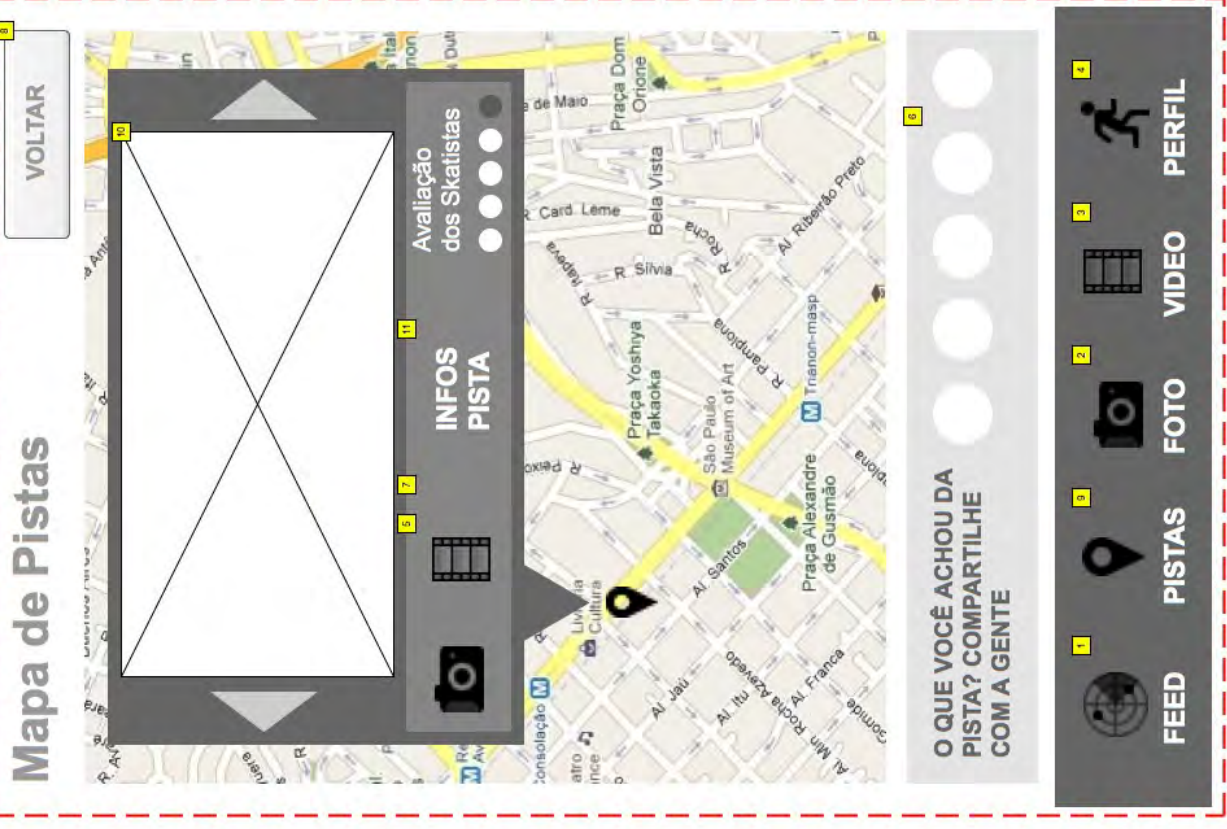
PRAÇAS E RUAS

EDIFÍCIOS

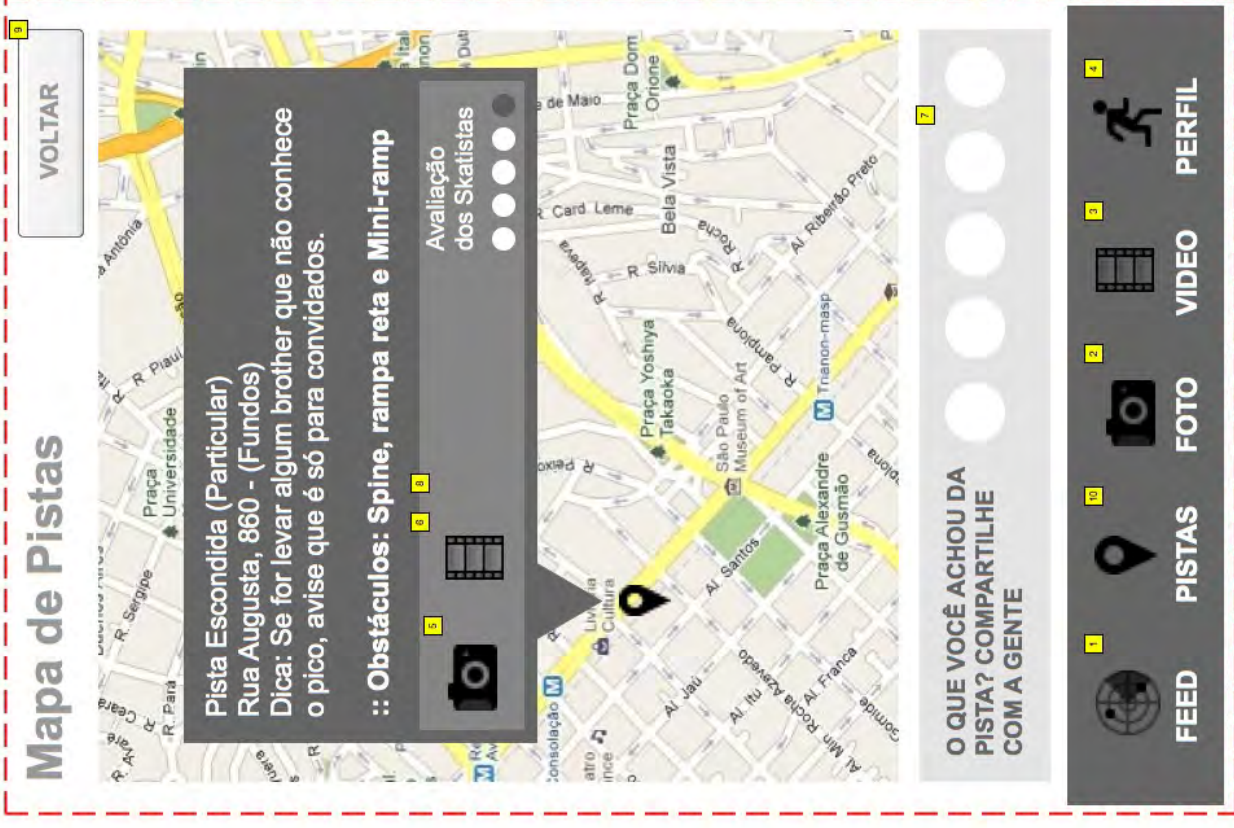
INDICAR UM PICO NOVO



Resolução 640X960 pixels



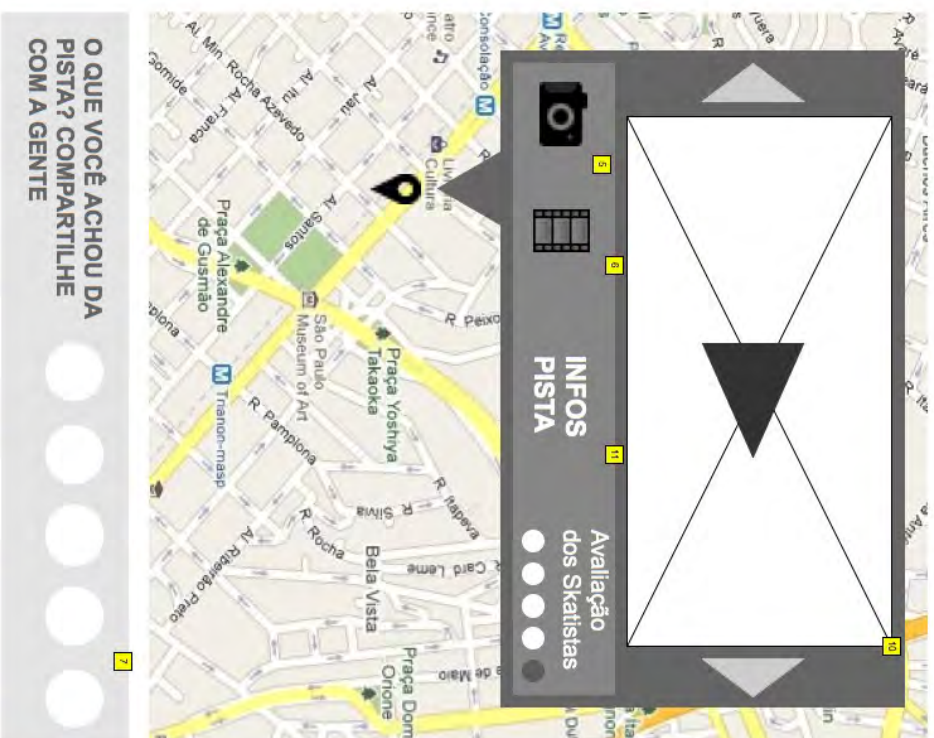
Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels

Mapa de Pistas

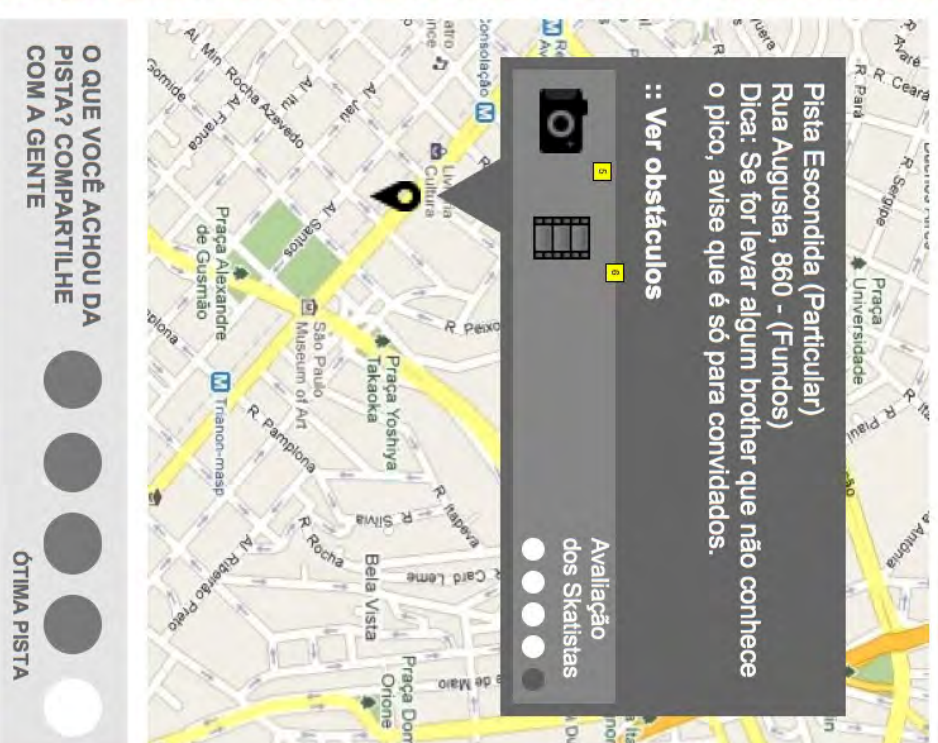
VOLTAR



Resolução 640X960 pixels

Mapa de Pistas

VOLTAR



Resolução 640X960 pixels

VOLTAR 1

Lista de Pistas 2

Inserir Localização 3 **PRÓXIMO DAQUI** 4 **OK** 5

MASP (500m)
Av. Paulista, 00000 - Bela Vista

Fecomercio (50m)
Av. Plinio Barreto, 000 - Bela Vista

MASP (500m)
Av. Paulista, 00000 - Bela Vista

Fecomercio (50m)
Av. Plinio Barreto, 000 - Bela Vista

MASP (500m)
Av. Paulista, 00000 - Bela Vista


Fecomercio (50m)
Av. Plinio Barreto, 000 - Bela Vista

MASP (500m)
Av. Paulista, 00000 - Bela Vista

FEED 1 **PISTAS** 2 **FOTO** 3 **VIDEO** 4 **PERFIL** 5

Resolução 640X960 pixels

INSERIR PISTA



O PICO QUE VOCÊ INDICOU FOI INSERIDO NA LISTA COM SUCESSO. 1


VOLTAR PARA O GUIA DE PISTAS 2

FEED 1 **PISTAS** 2 **FOTO** 3 **VIDEO** 4 **PERFIL** 5

INSERIR PISTA

VOLTAR

Inserir Localização OK



CATEGORIA DO PICO

PISTA PÚBLICA PRAÇA E/OU RUA

PICO ESCONDIDO EDIFÍCIOS

O QUE VOCÊ ACHOU DA PISTA? COMPARTILHE COM A GENTE

● ● ● ● ●

ÓTIMA PISTA

Breve descrição

140 caracteres

Insira uma imagem

CLICAR FOTO USAR DO ÁLBUM

Insira um video

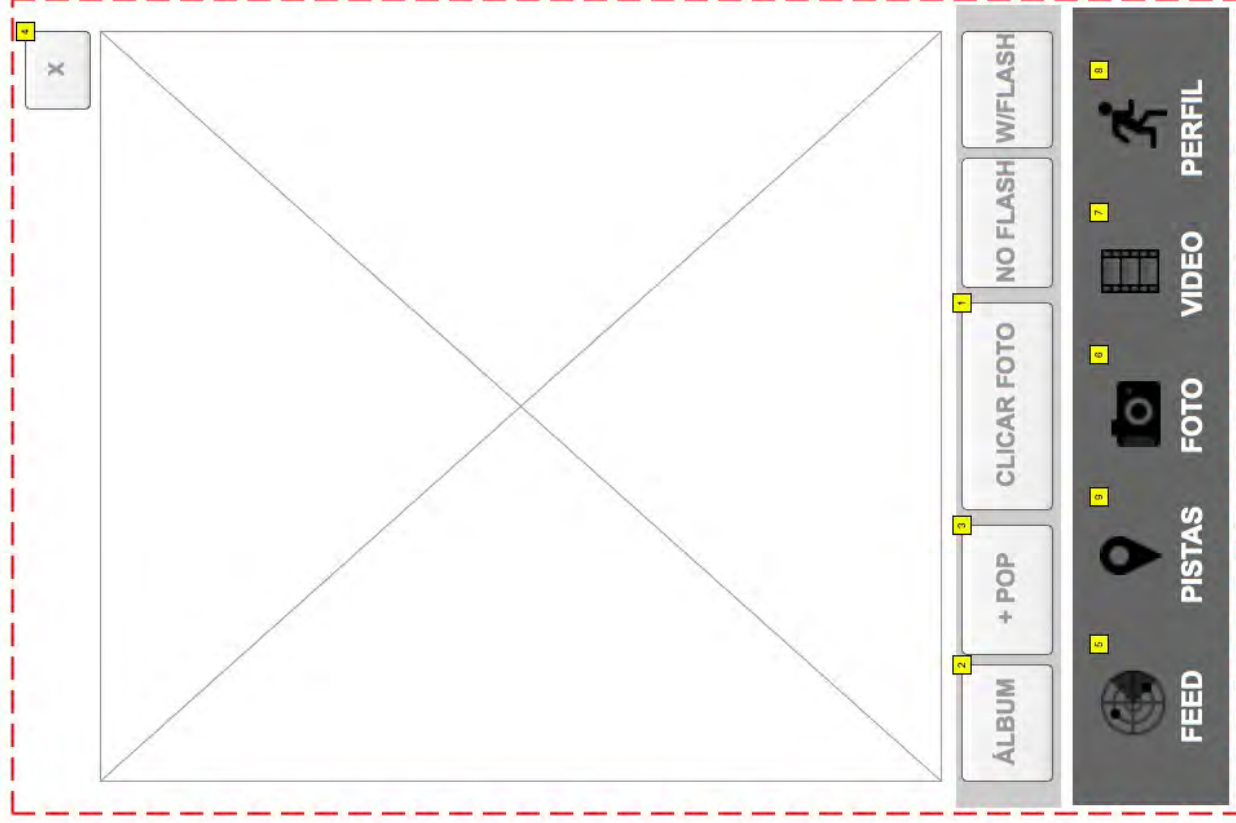
FAZER VIDEO USAR DO ÁLBUM

ENVIAR

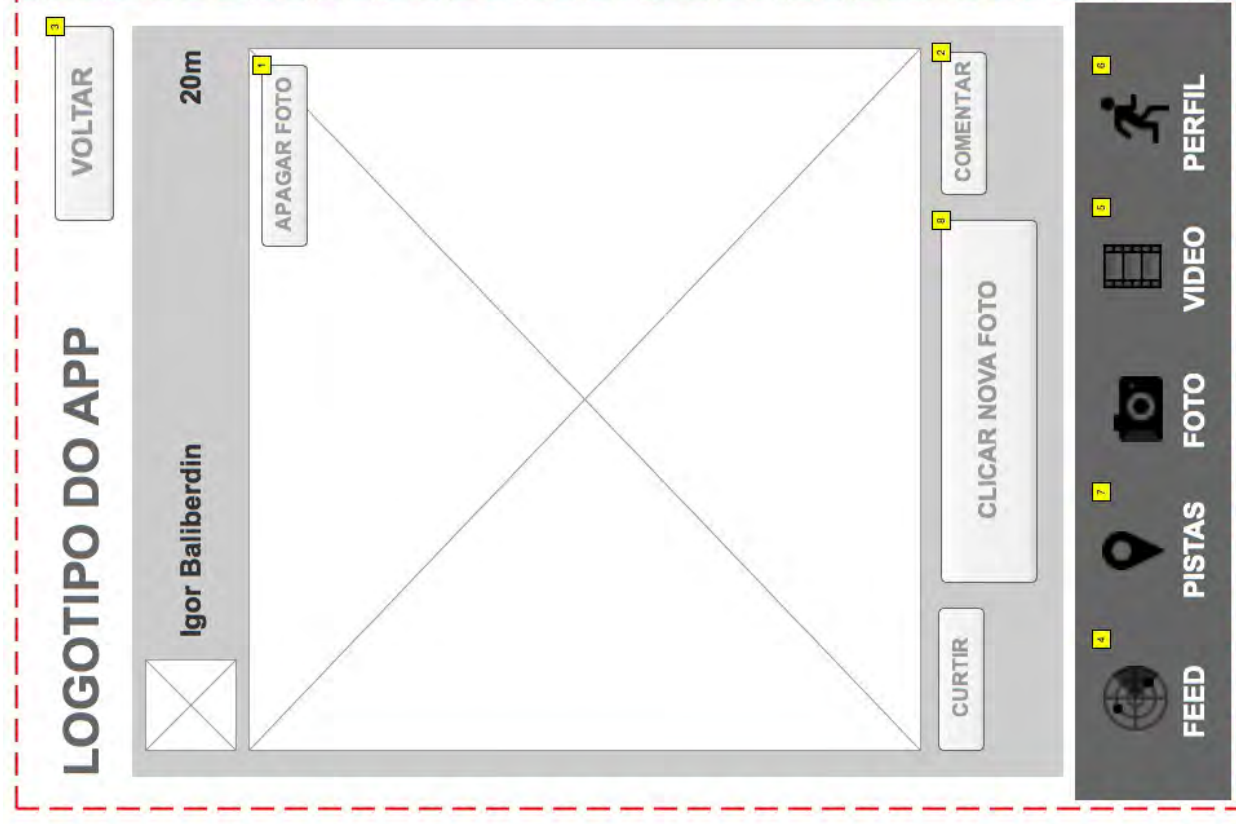
1 2 3 4

FEED PISTAS FOTO VIDEO PERFIL

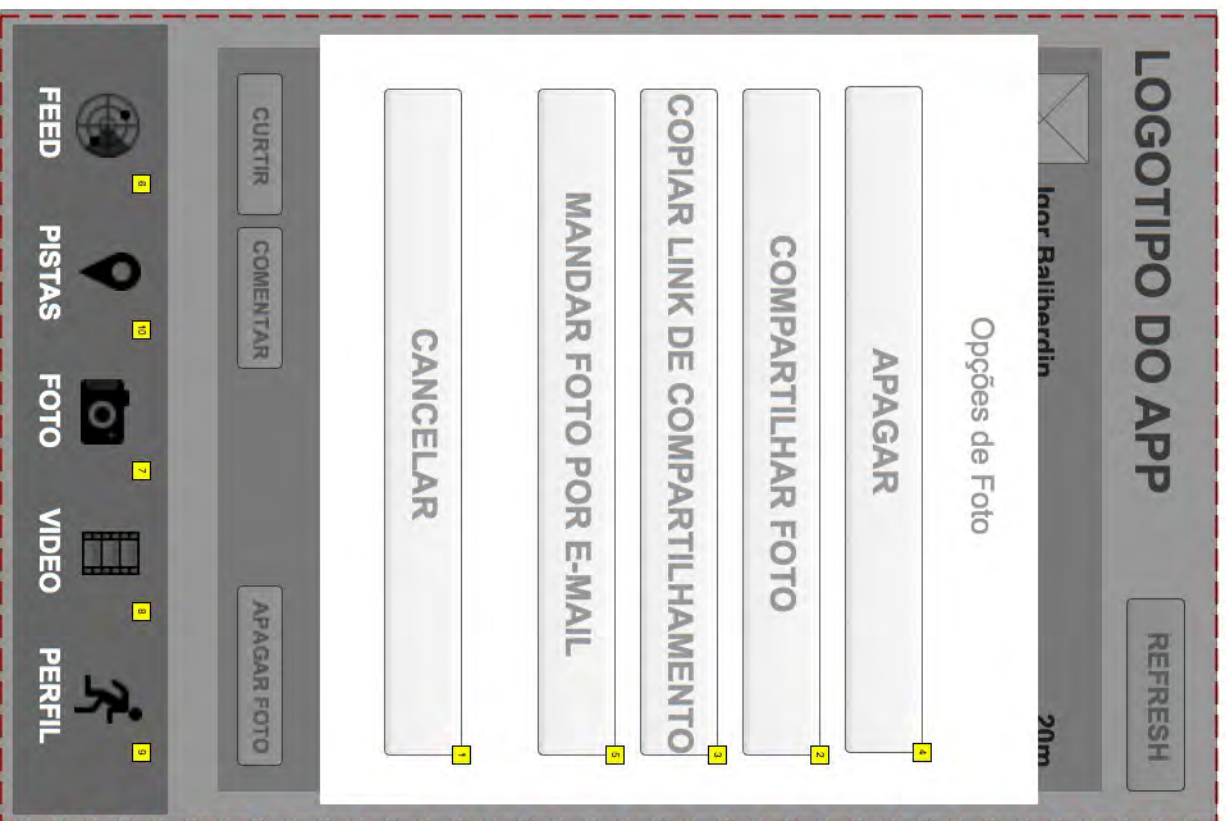
Resolução 640X960



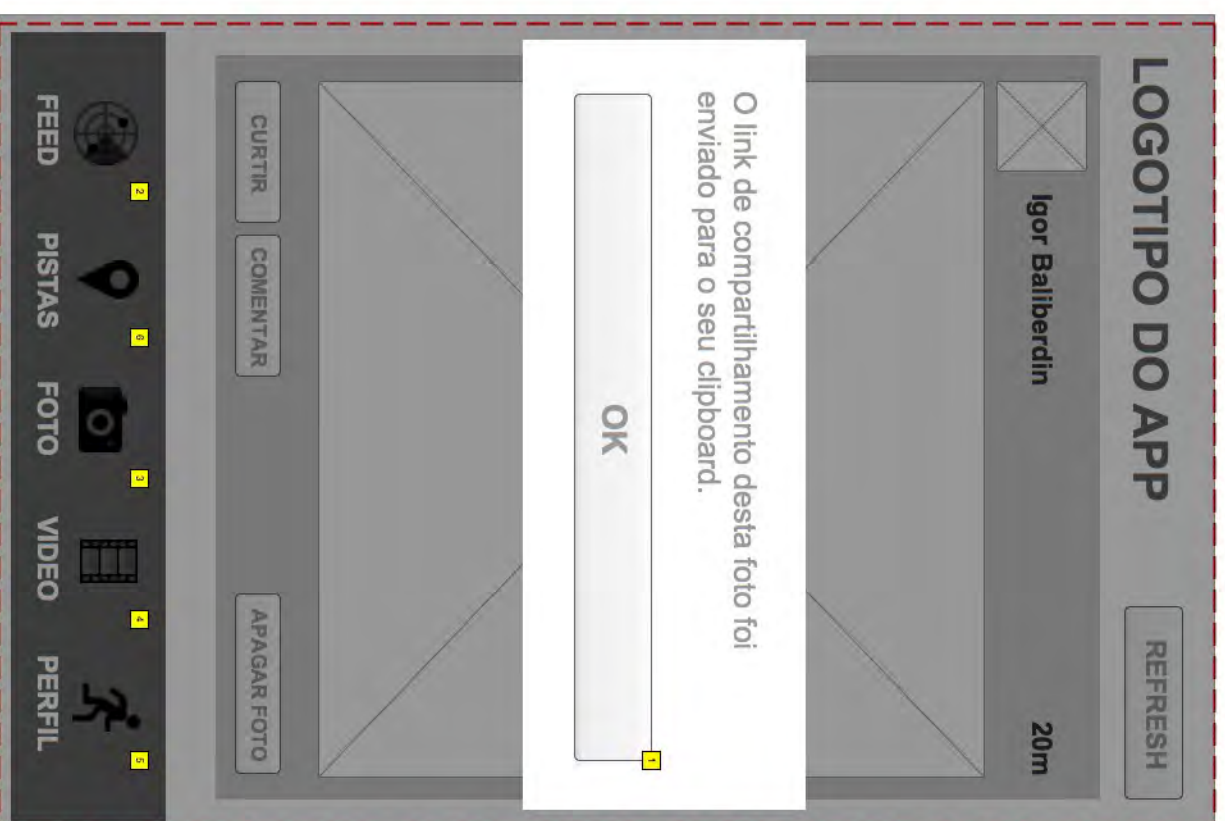
Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels

LOGOTIPO DO APP

VOLTAR

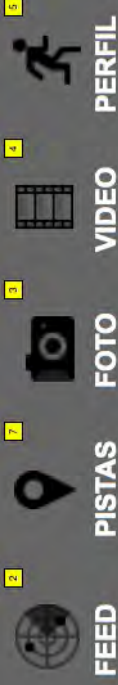


Igor Baliberdin

20m

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel scelerisque urna. Nunc pretium nisi vitae risus sagittis blandit. Suspendisse massa risus, commodo at laoreet sed, tincidunt sit amet neque. Praesent molestie, nibh sit amet eleifend vulputate, orci purus malesuada nisi, ut tincidunt leo augue nec elit. Phasellus ullamcorper vehicula sapien ut sollicitudin. Nam sed sem eros.

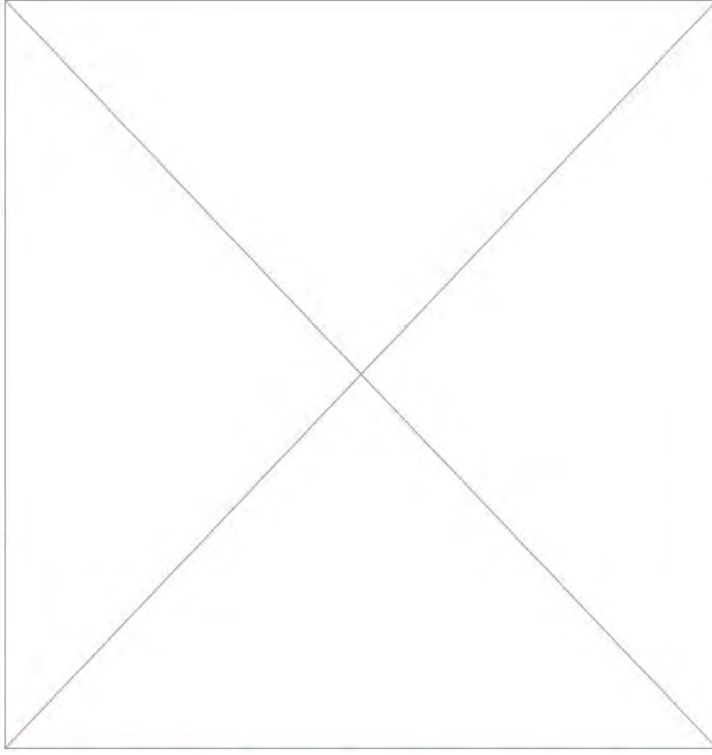
Comentar...



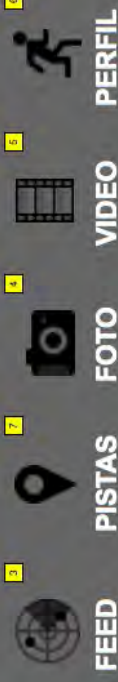
Resolução 640X960 pixels

VOLTAR

PRÓXIMO



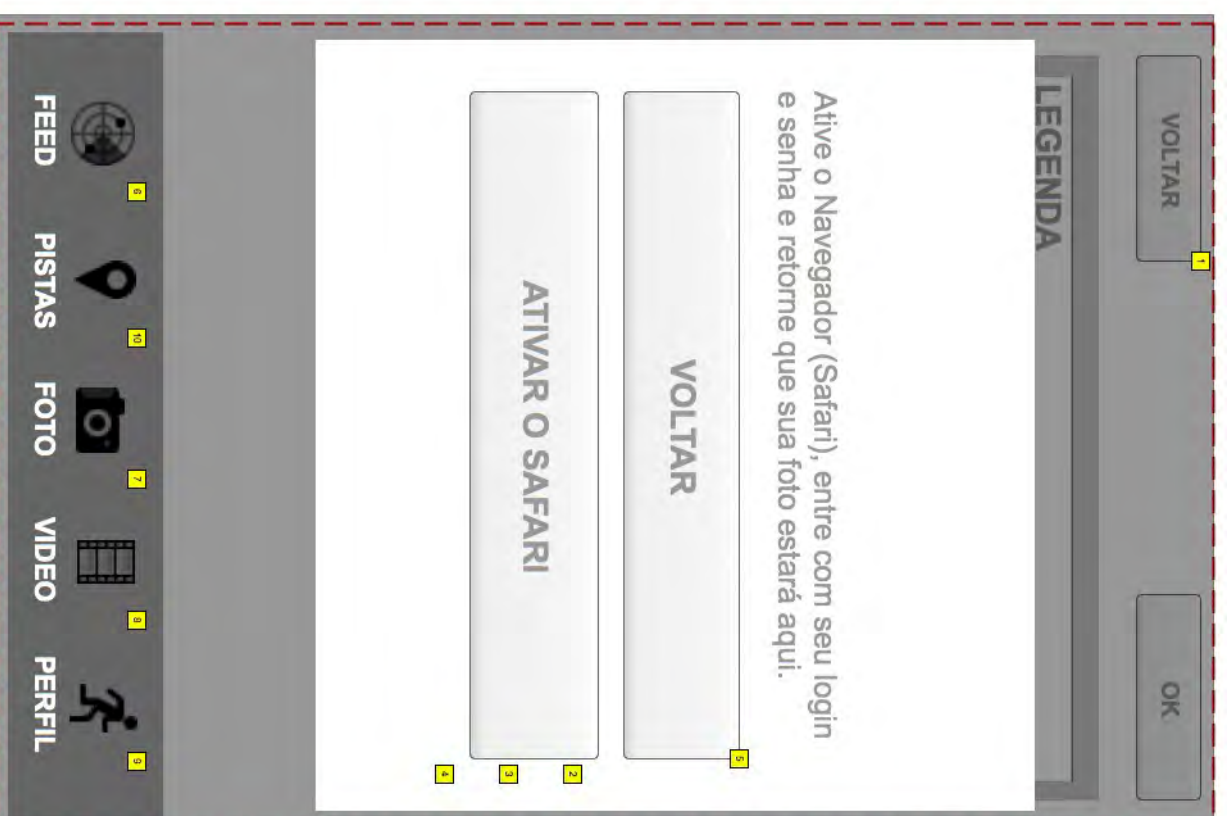
FILTROS FOTOGRAFICOS



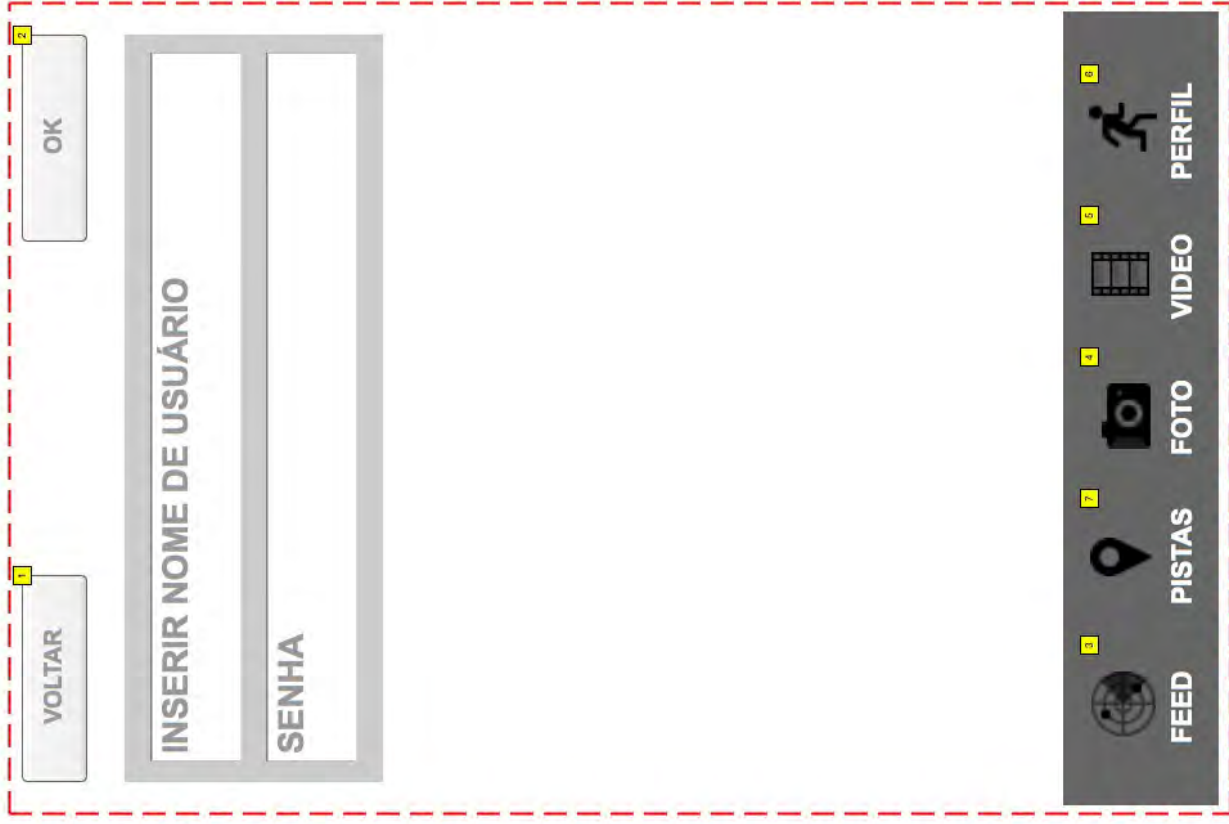
Resolução 640X960 pixels



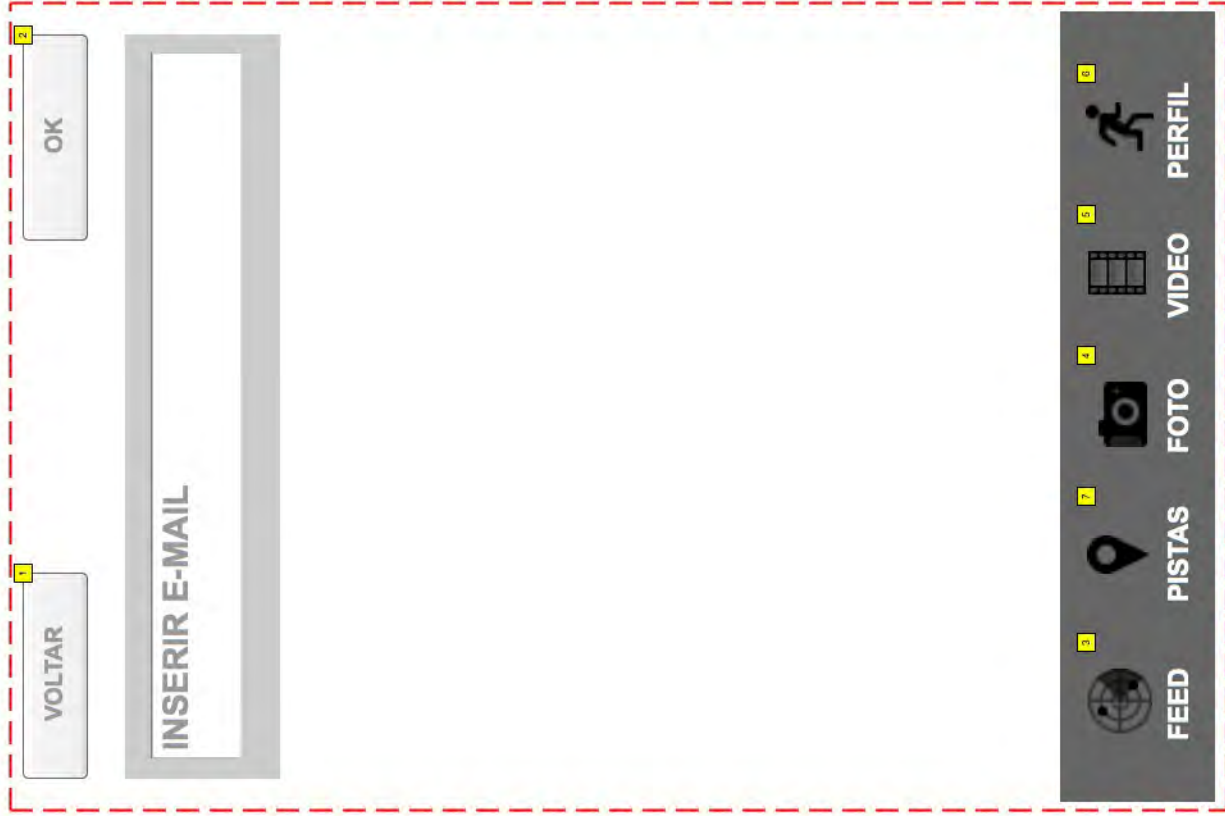
Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels



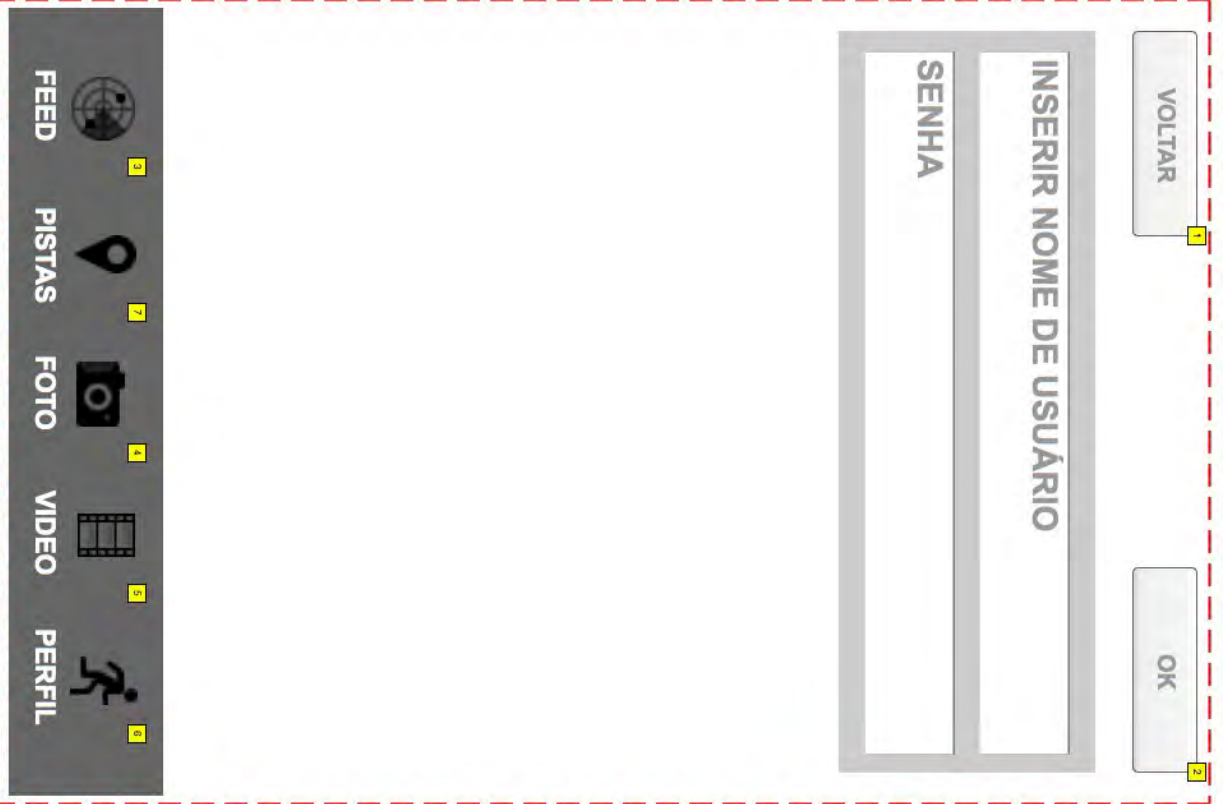
Resolução 640X960 pixels

VOLTAR

OK

INSERIR NOME DE USUÁRIO

SENHA



Resolução 640X960 pixels

VOLTAR

OK

LEGENDA

LOCALIZAÇÃO

COMPARTILHAMENTO

TWITTER

FACEBOOK

FLICKR

E-MAIL

FOURSQUARE

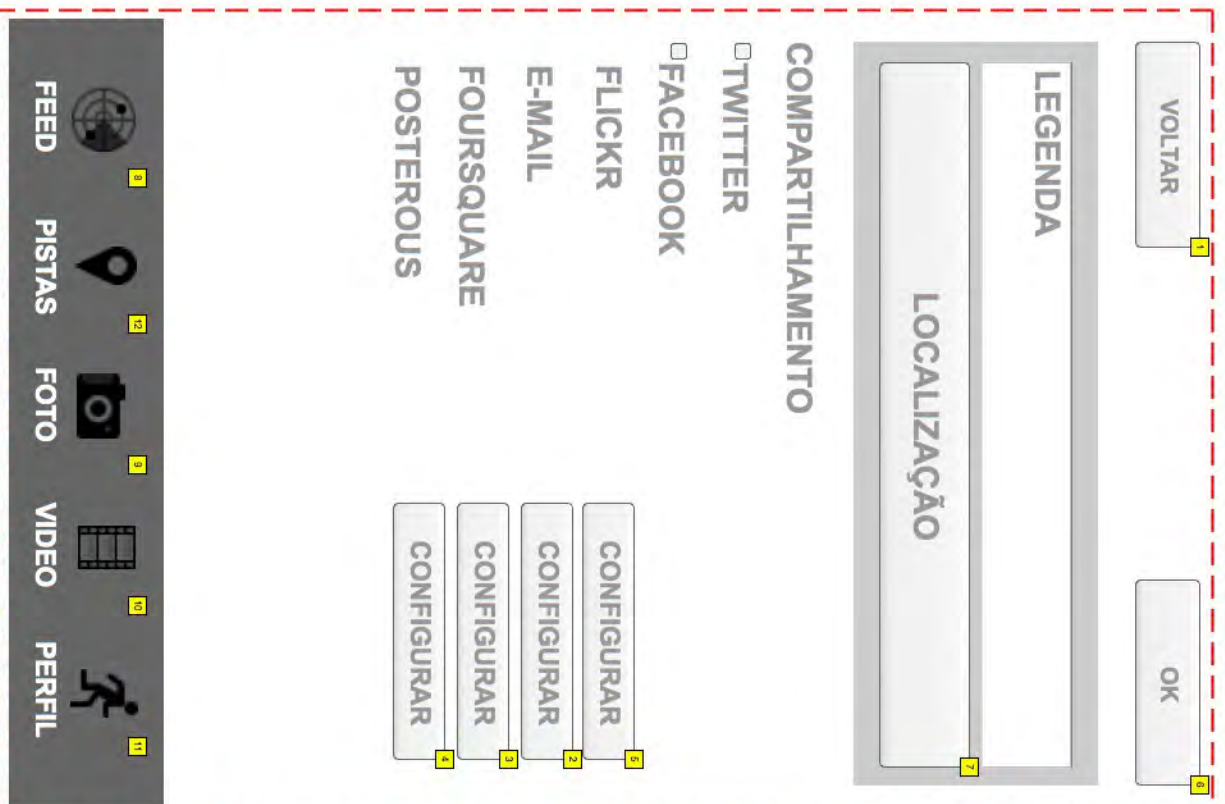
POSTEROUS

CONFIGURAR

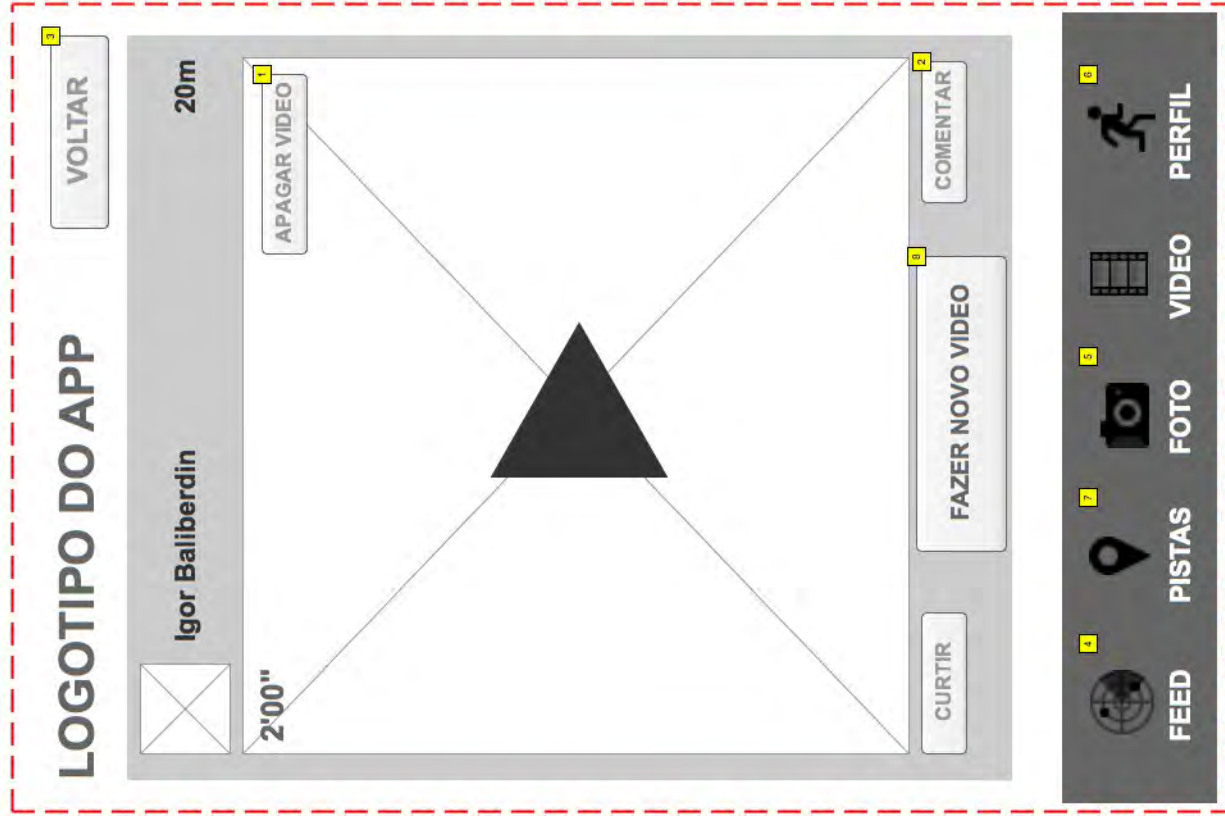
CONFIGURAR

CONFIGURAR

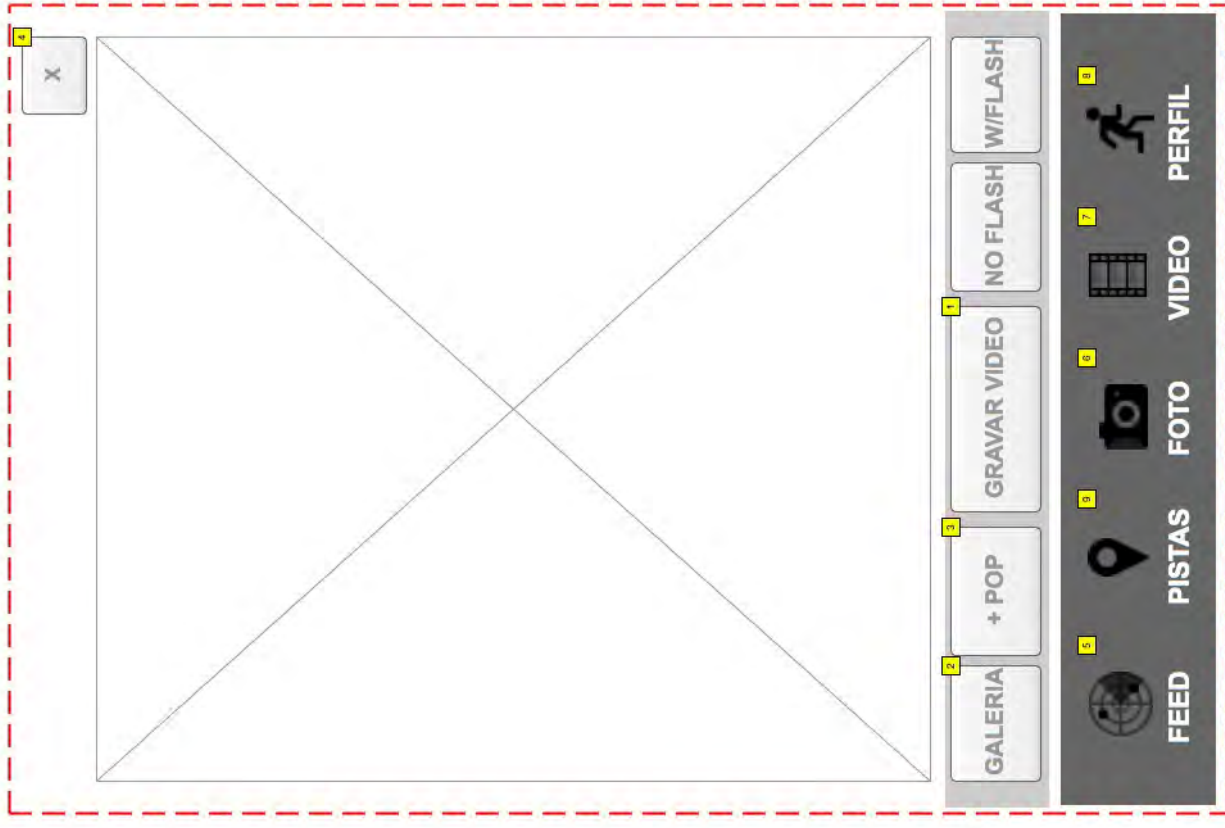
CONFIGURAR



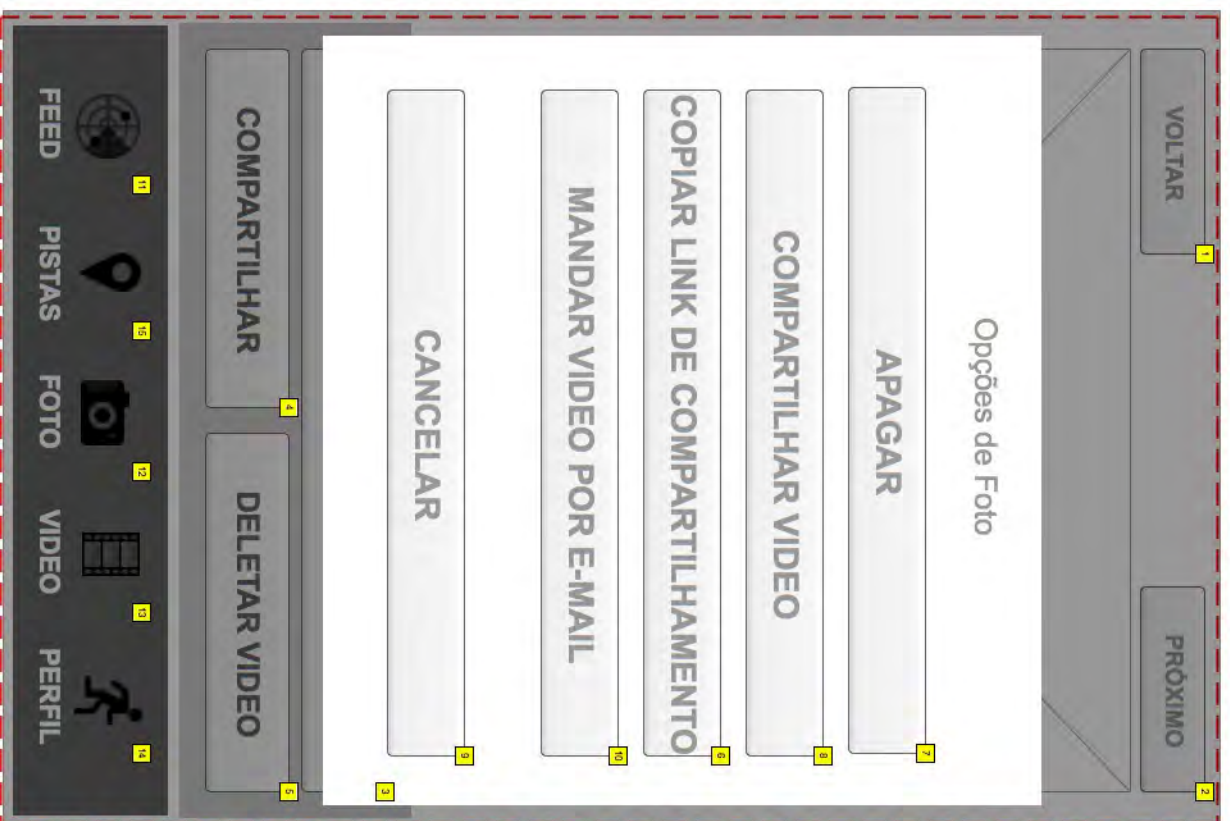
Resolução 640X960 pixels



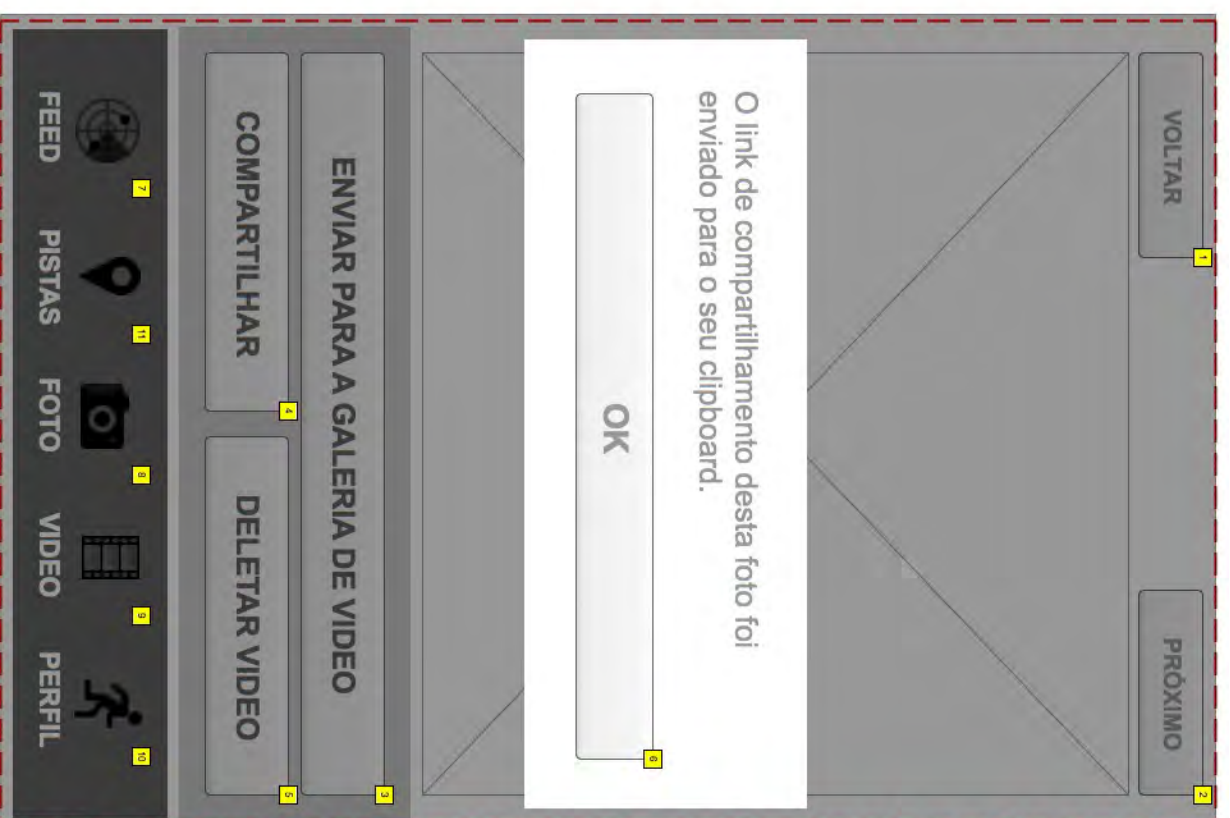
Resolução 640X960 pixels



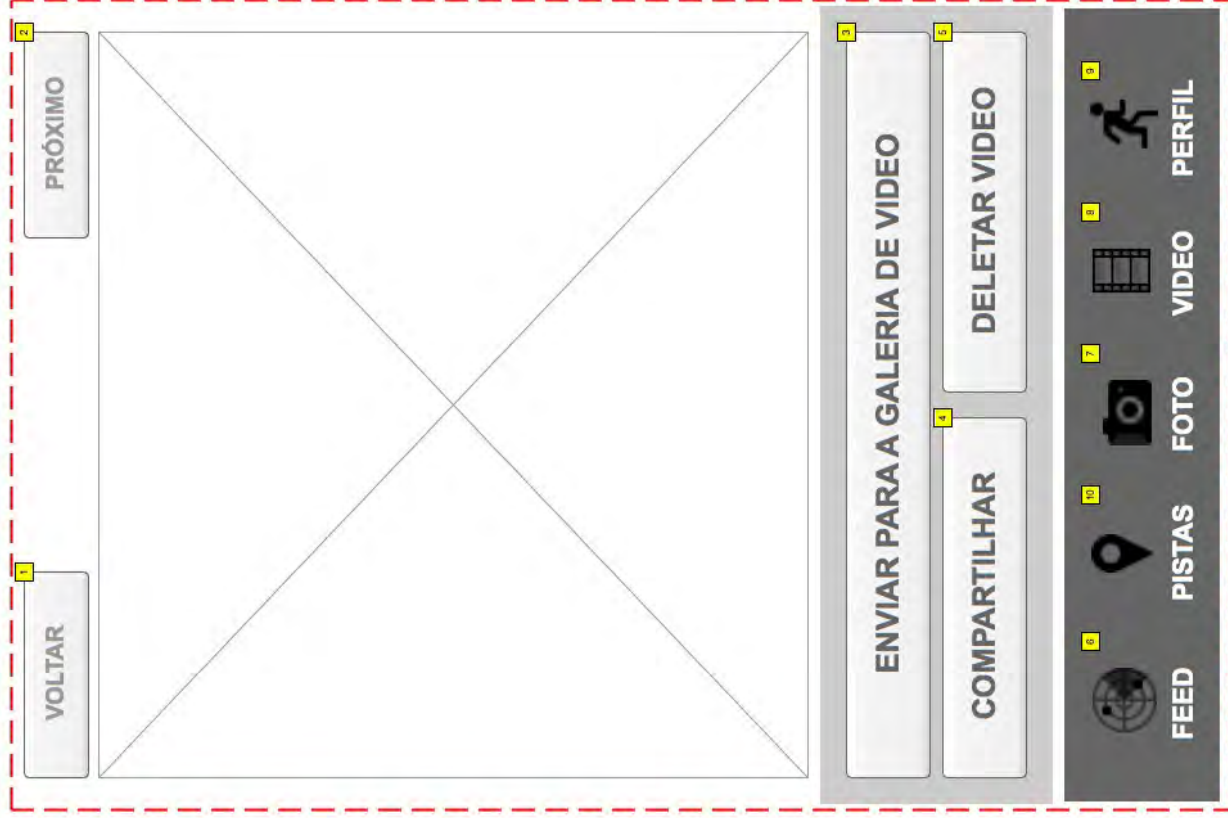
Resolução 640X960 pixels



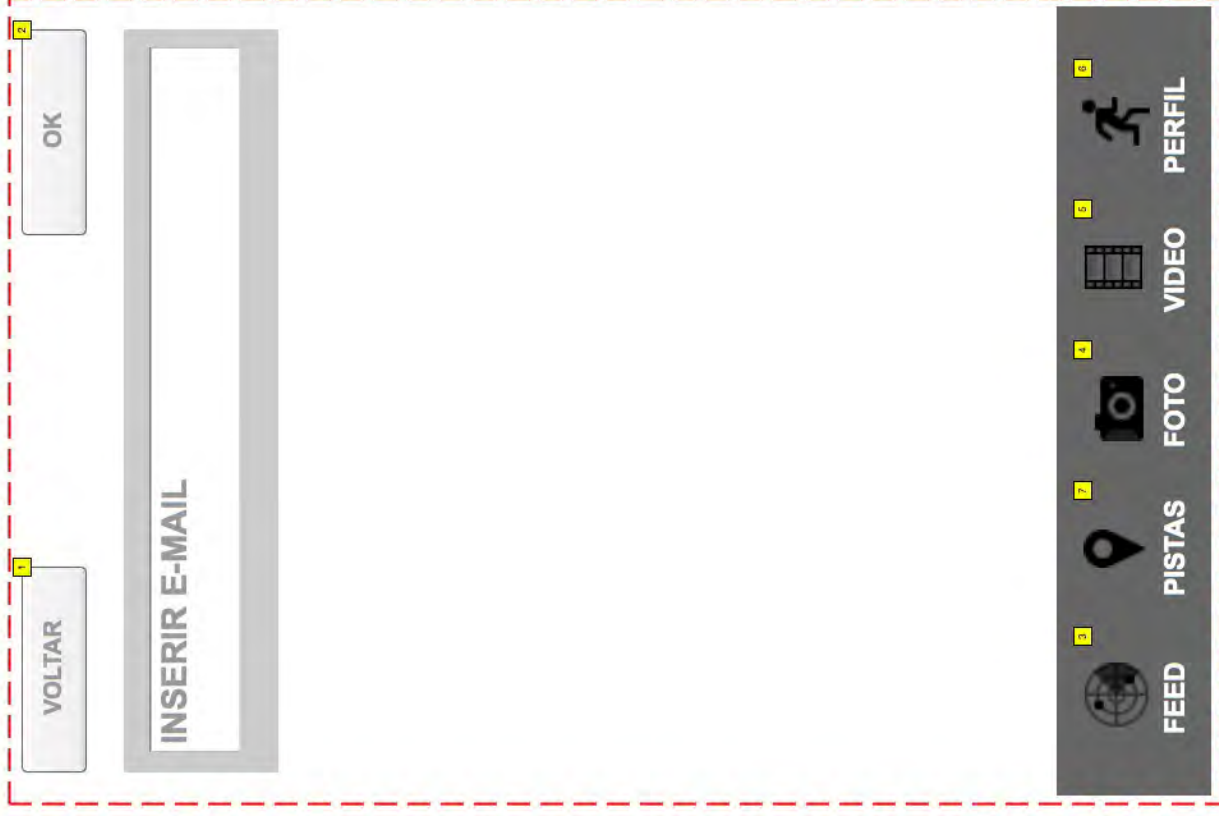
Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels



Resolução 640X960 pixels



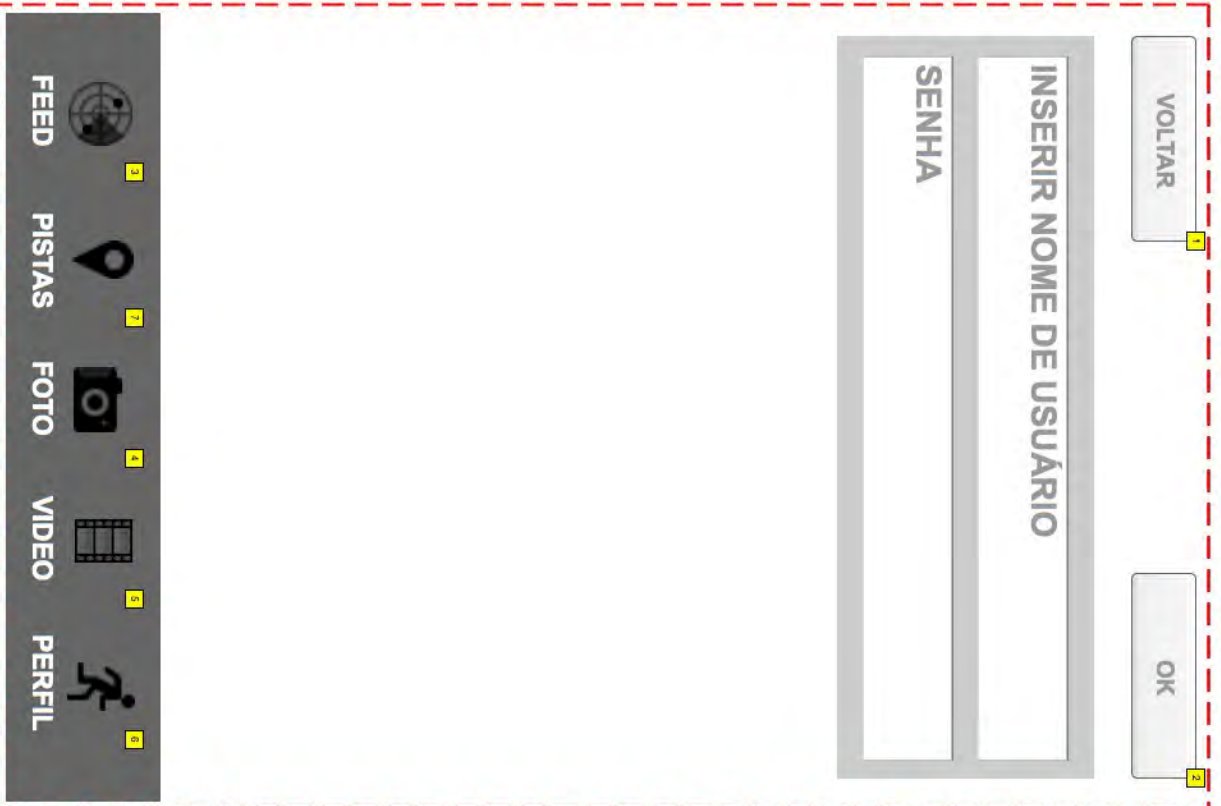
Resolução 640X960 pixels

VOLTAR

OK

INSERIR NOME DE USUÁRIO

SENHA



Resolução 640X960 pixels

VOLTAR

OK

LEGENDA

COMPARTILHAMENTO

TWITTER

FACEBOOK

E-MAIL

YOUTUBE

VIMEO

CONFIGURAR

CONFIGURAR

CONFIGURAR



Resolução 640X960 pixels

3.4. O projeto visual - design

• *Referências visuais*

O projeto visual foi buscar como uma de suas referências, as formas mais retas e de ângulos mais agudos dos grandes edifícios de arquitetura futurista e que ao fundo acabam retendo um pouco da frieza destes novos tempos. Estes aspectos acabam sendo percebidos no projeto através das cores escuras (tons de cinza) derivadas da poluição dos veículos motorizados, remetendo à cor do asfalto e em muitas das vezes, à cor do concreto quando submetido às ações do clima.

• *Elementos da forma*

Outra característica marcante é o uso de padrões (patterns) visuais de modo a criar volume e refinamento na finalização do design. Tal recurso permite criar uma sensação de tempo maior dentro do universo visual. Isso se dá pelo espaço pequeno da área útil do layout aliado à qualidade do detalhamento dos layouts.

• *Tipografia*

A tipografia é a Arial®, utilizada em 99% dos sistemas computacionais, normalmente chamada de fontes de sistema ou fontes de padrão de sistemas. Isso permite que o aplicativo não precise dispor parte do seu banco de dados hospedando arquivos de fontes tão pesados e que sendo bem manipuladas (ajustes de *kernings* e entre-linhas), consegue-se dar o mesmo ar de sofisticação que o encontrado em tipografias da família Helvetica®, por exemplo. Esta alternativa também permite, em termos de produtividade, mais agilidade na aprovação do projeto diante os desenvolvedores da Apple®, fabricante do iPhone®, diferente do que acontece com os projetos desenvolvidos para o sistema Android® que não criam certas restrições como estas.

Em resumo, o E-Skateboarding se preocupou em ser um projeto de design que se preocupa em integrar o usuário à interface de modo que o relacionamento entre os dois aconteça de maneira fluída e contínua e isso se dá pela união de um bom projeto visual e uma arquitetura de informação concisa capaz de aliar todos estes adjetivos de maneira clara e direta.



FIGURA 8 - Home e cadastro de perfil



FIGURA 9 - Menu principal, mensagens de atualização e feed de notícias



FIGURA 10 - Detalhe notícia, menu guia de pistas e listagem de lugares



FIGURA 11 - Detalhe informações, fotos e vídeos de um local



FIGURA 12 - Inserção de novos dados, galeria de fotos e clicando foto

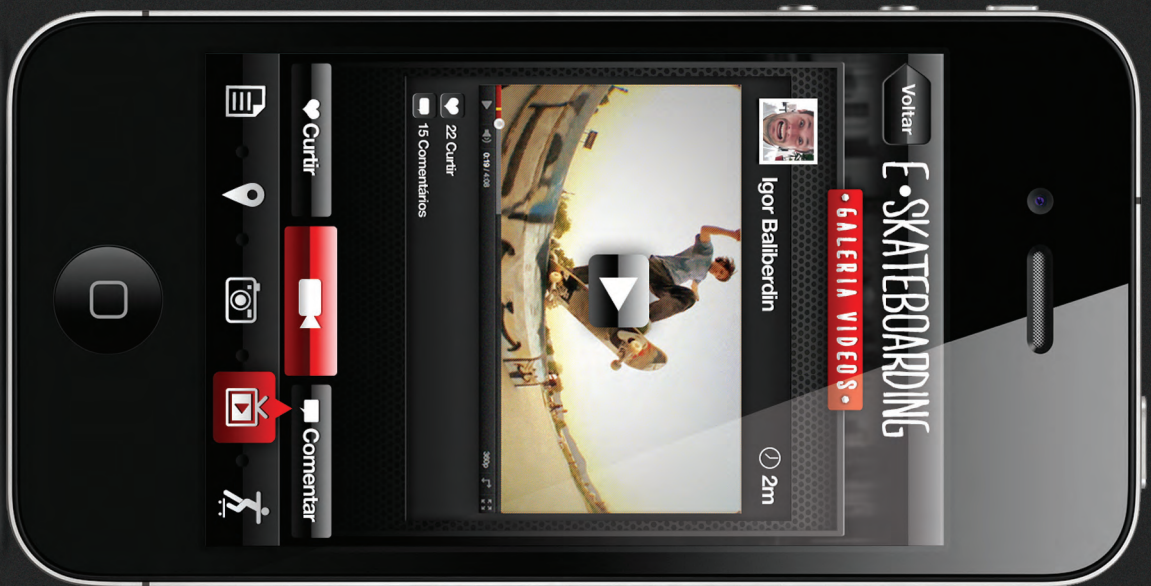
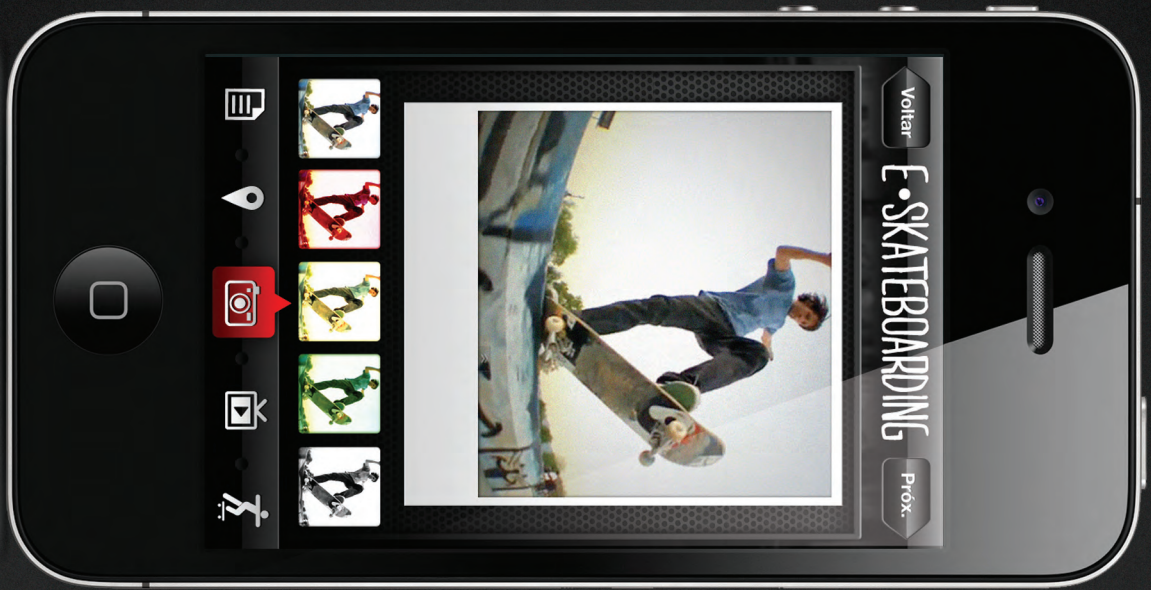


FIGURA 13 - Filtros foto, galeria de vídeos e gravando vídeo



FIGURA 14 - Opções de vídeo, quadro de opções e confirmação

4. CONCLUSÃO

Este projeto de pesquisa nos fez perceber similaridades entre os mundos físico e virtual e como eles conseguem trocar o tempo todo através dos devires de um em outro e de suas potencialidades. A partir deste momento, tínhamos a certeza que tais características presentes nos dois mundos poderiam resultar num objeto que materializasse ou atualizasse esta necessidade de fusão, através de um suporte que preservasse as qualidades boas e as ruins de cada um deles.

Os estudos sobre mobilidade vieram nos mostrar como este fenômeno implicou nas novas tecnologias e permitiu antecipar tendências ou novos pensamentos que partiriam deste estado da arte. Estes estudos também nos motivaram a novos olhares a respeito das formas de produção e disseminação de conteúdo sem o uso de um suporte físico-estático, a exemplo disso temos os *desktops* e as estações de trabalho. Neste momento, tentamos romper com os antigos paradigmas que acompanhavam a história da tecnologia até então.

Sugerimos nova estrutura de trabalho, que aqui não foi tão claramente especificada, mas que com a destituição da posição do autor e o colaborativismo dos meios digitais, acabam criando um pensar novo a respeito das estruturas e hierarquias entre chefe e subordinado. A cultura do colaborativismo coloca à prova todos os formatos de criação em arte que vinham acompanhando a história da arte e neste momento, quando a cultura das redes chega para ficar, este formato de pensamento já faz parte das novas gerações que fazem parte do público-alvo (*target*) do nosso produto o que nos coloca à frente na produção deste tipo de conteúdo (skate como mídia e linguagem).

Nosso referencial para entender estes processos coletivos foram as manifestações que têm o seu início nas redes digitais, entre eles as marchas que aconteceram e acontecem em São Paulo, criadas a partir das redes sociais virtuais, os abaixo-assinados via *Avaaz* e os *flash mobs*. Estes coletivos inteligentes começam a desenvolver novas formas de raciocínio público, abrindo mão da figura de um líder. Tal comportamento mostra que, para “agitar” qualquer movimento hoje, é necessário ter muito mais que vontade de mudar, mas também um conceito bem fundado e que permita diversos desdobramentos e que possa ser reeditado.

Depois de unir o conceito de coletivos inteligentes, de trocas rizomáticas e tecnologia, trouxemos tudo isso para dentro do espaço urbano por intermediação deste dispositivo digital. Neste momento, sob o ponto de vista do skatista, disponibilizamos as ferramentas necessárias para que este usuário possa reinventar o seu espaço de passagem através da intervenção do

seu skate, pois, uma vez que a cidade sofre qualquer tipo de intervenção, independente do seu tamanho, esta já não é mais a mesma. Assim como o músculo cerebral que quando exercitado, não volta mais a ser como fora antes.

Todos estes estudos apontaram muitos caminhos e optamos por um: criar e produzir um aplicativo onde conteúdo e usuário estariam tão interligados que os universos já não seriam percebidos separadamente. Criamos uma plataforma virtual que permite receber e compartilhar conteúdos que podem ser criados a partir de três ferramentas: fotografia, vídeo e de mapeamento geográfico, tendo como referência as obras de *land-art*.

O projeto do aplicativo E-skateboarding vem materializar antigos questionamentos a respeito da visão do skatista sobre a arquitetura urbana e como este usuário consegue mudar antigas formas de pensamento unificando os resultados em uma plataforma digital aberta, dando condições de trocas constantes e expansão em progressões infinitas. É o verdadeiro conceito de “skate de dedo” aplicado à tecnologia *touch-screen*.

REFERÊNCIAS

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007. - Comunicação

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulus, 2005.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A cultura-mundo**. Trad. Sob a direção de Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3. ed.. Rio de Janeiro: Zahar., 2010.

DELEUZE, Z.; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1**. Trad. Sob a direção de Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Ed. 34, 1995.

ROUILLE, André. **A fotografia: entre documento e arte contemporânea**. Trad. Sob a direção de Constança Egredas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

MACIEL, K.; PARENTE, A. **Redes sensoriais (arte, ciência e tecnologia)**. 1. ed. São Paulo: Editora Contra capa, 2003.

MACIEL, Katia. **Transcinemas**. 1. ed. São Paulo: Editora Contra capa, 2009.

STIEGLER, Bernard. **Reflexões (não) contemporâneas**. 1. ed. Trad. e organizado por Ana Beatriz de Medeiros. São Paulo: Argos, 2007.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. 1. ed. Trad. Sob a direção de Plínio Dentzien. São Paulo: Zahar, 2001.

ARGAN, C. Giulio. **Arte Moderna**. São Paulo: Cia. das Letras, 1992.

ROCHA, H. V.; BARANAUSKAS, M. C. **Design e avaliação de interfaces humano-computador**. Campinas, 2003. Disponível em: < http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/publicacao_detalhes.php?id=40>. Acessado em: 12 nov. 2011.

KRIPINTIRIS, E. Konstantinos. **Web aesthetics and usability: an empirical evaluation of white space**. 2008. 75 f. Tese (Mestrado em Artes) – Telecomunicações, Estudos de Informação e Mídia, Michigan State University, 2008. Disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/25079060/Web-aesthetics-and-usability-An-empirical-evaluation-of-white-space>> Acessado em: 12 nov. 2011.

BEIGUELMAN, G.. Paisagens Midiáticas: Entre o Agenciamento Temporário e o Darwinismo Digital. São Paulo, 2008. Disponível em: < www.arquiamigos.org.br/seminario3d/pdf/giselle-paisagens.pdf>. Acessado em: 3 out. 2011.

